This is a digital copy of a book that was preserved for generations on library shelves before it was carefully scanned by Google as part of a project to make the world's books discoverable online.

It has survived long enough for the copyright to expire and the book to enter the public domain. A public domain book is one that was never subject to copyright or whose legal copyright term has expired. Whether a book is in the public domain may vary country to country. Public domain books are our gateways to the past, representing a wealth of history, culture and knowledge that's often difficult to discover.

Marks, notations and other marginalia present in the original volume will appear in this file - a reminder of this book's long journey from the publisher to a library and finally to you.

**Usage guidelines**

Google is proud to partner with libraries to digitize public domain materials and make them widely accessible. Public domain books belong to the public and we are merely their custodians. Nevertheless, this work is expensive, so in order to keep providing this resource, we have taken steps to prevent abuse by commercial parties, including placing technical restrictions on automated querying.

We also ask that you:

+ *Make non-commercial use of the files* We designed Google Book Search for use by individuals, and we request that you use these files for personal, non-commercial purposes.

+ *Refrain from automated querying* Do not send automated queries of any sort to Google's system: If you are conducting research on machine translation, optical character recognition or other areas where access to a large amount of text is helpful, please contact us. We encourage the use of public domain materials for these purposes and may be able to help.

+ *Maintain attribution* The Google "watermark" you see on each file is essential for informing people about this project and helping them find additional materials through Google Book Search. Please do not remove it.

+ *Keep it legal* Whatever your use, remember that you are responsible for ensuring that what you are doing is legal. Do not assume that just because we believe a book is in the public domain for users in the United States, that the work is also in the public domain for users in other countries. Whether a book is still in copyright varies from country to country, and we can't offer guidance on whether any specific use of any specific book is allowed. Please do not assume that a book's appearance in Google Book Search means it can be used in any manner anywhere in the world. Copyright infringement liability can be quite severe.

**About Google Book Search**

Google's mission is to organize the world's information and to make it universally accessible and useful. Google Book Search helps readers discover the world's books while helping authors and publishers reach new audiences. You can search through the full text of this book on the web at `http://books.google.com/`

**Über dieses Buch**

Dies ist ein digitales Exemplar eines Buches, das seit Generationen in den Regalen der Bibliotheken aufbewahrt wurde, bevor es von Google im Rahmen eines Projekts, mit dem die Bücher dieser Welt online verfügbar gemacht werden sollen, sorgfältig gescannt wurde.

Das Buch hat das Urheberrecht überdauert und kann nun öffentlich zugänglich gemacht werden. Ein öffentlich zugängliches Buch ist ein Buch, das niemals Urheberrechten unterlag oder bei dem die Schutzfrist des Urheberrechts abgelaufen ist. Ob ein Buch öffentlich zugänglich ist, kann von Land zu Land unterschiedlich sein. Öffentlich zugängliche Bücher sind unser Tor zur Vergangenheit und stellen ein geschichtliches, kulturelles und wissenschaftliches Vermögen dar, das häufig nur schwierig zu entdecken ist.

Gebrauchsspuren, Anmerkungen und andere Randbemerkungen, die im Originalband enthalten sind, finden sich auch in dieser Datei – eine Erinnerung an die lange Reise, die das Buch vom Verleger zu einer Bibliothek und weiter zu Ihnen hinter sich gebracht hat.

**Nutzungsrichtlinien**

Google ist stolz, mit Bibliotheken in partnerschaftlicher Zusammenarbeit öffentlich zugängliches Material zu digitalisieren und einer breiten Masse zugänglich zu machen. Öffentlich zugängliche Bücher gehören der Öffentlichkeit, und wir sind nur ihre Hüter. Nichtsdestotrotz ist diese Arbeit kostspielig. Um diese Ressource weiterhin zur Verfügung stellen zu können, haben wir Schritte unternommen, um den Missbrauch durch kommerzielle Parteien zu verhindern. Dazu gehören technische Einschränkungen für automatisierte Abfragen.

Wir bitten Sie um Einhaltung folgender Richtlinien:

+ *Nutzung der Dateien zu nichtkommerziellen Zwecken* Wir haben Google Buchsuche für Endanwender konzipiert und möchten, dass Sie diese Dateien nur für persönliche, nichtkommerzielle Zwecke verwenden.

+ *Keine automatisierten Abfragen* Senden Sie keine automatisierten Abfragen irgendwelcher Art an das Google-System. Wenn Sie Recherchen über maschinelle Übersetzung, optische Zeichenerkennung oder andere Bereiche durchführen, in denen der Zugang zu Text in großen Mengen nützlich ist, wenden Sie sich bitte an uns. Wir fördern die Nutzung des öffentlich zugänglichen Materials für diese Zwecke und können Ihnen unter Umständen helfen.

+ *Beibehaltung von Google-Markenelementen* Das "Wasserzeichen" von Google, das Sie in jeder Datei finden, ist wichtig zur Information über dieses Projekt und hilft den Anwendern weiteres Material über Google Buchsuche zu finden. Bitte entfernen Sie das Wasserzeichen nicht.

+ *Bewegen Sie sich innerhalb der Legalität* Unabhängig von Ihrem Verwendungszweck müssen Sie sich Ihrer Verantwortung bewusst sein, sicherzustellen, dass Ihre Nutzung legal ist. Gehen Sie nicht davon aus, dass ein Buch, das nach unserem Dafürhalten für Nutzer in den USA öffentlich zugänglich ist, auch für Nutzer in anderen Ländern öffentlich zugänglich ist. Ob ein Buch noch dem Urheberrecht unterliegt, ist von Land zu Land verschieden. Wir können keine Beratung leisten, ob eine bestimmte Nutzung eines bestimmten Buches gesetzlich zulässig ist. Gehen Sie nicht davon aus, dass das Erscheinen eines Buchs in Google Buchsuche bedeutet, dass es in jeder Form und überall auf der Welt verwendet werden kann. Eine Urheberrechtsverletzung kann schwerwiegende Folgen haben.

**Über Google Buchsuche**

Das Ziel von Google besteht darin, die weltweiten Informationen zu organisieren und allgemein nutzbar und zugänglich zu machen. Google Buchsuche hilft Lesern dabei, die Bücher dieser Welt zu entdecken, und unterstützt Autoren und Verleger dabei, neue Zielgruppen zu erreichen. Den gesamten Buchtext können Sie im Internet unter `http://books.google.com` durchsuchen.

B 1,220,090

# EUGEN MOGK, GERMANISCHE MYTHOLOGIE

ZWEITE AUFLAGE

BL
86
M
190

K
T
WIE DU KANNST
SO WOLLE
1872

# GERMANISCHE

# MYTHOLOGIE

VON

**EUGEN MOGK.**

**DER ZWEITEN VERBESSERTEN AUFLAGE**
**ZWEITER ABDRUCK**

---

Sonderabdruck aus der zweiten Auflage von Pauls Grundriss
der germanischen Philologie.

---

STRASSBURG.
KARL J. TRÜBNER.
1907.

[Alle Rechte, besonders das der Übersetzung vorbehalten.]

M. DuMont-Schauberg, Strassburg.

HUGO GERING

IN TREUER FREUNDSCHAFT

GEWIDMET.

168478

# INHALT.


Seite

I. *Volksglauben und Religion, Mythos und Kult; die Aufgaben der Mythenforschung* . . . . . 230

II. *Die Quellen des Glaubens der alten Germanen* . . . . . 233

III. *Geschichte der germanischen Mythologie* . . . . . 238

IV. *Das Verhältnis der nordischen zur deutschen Mythologie* . . . . . 247

V. *Der Seelenglaube der alten Germanen* . . . . . 249
(Die verschiedenen Schichten übersinnlicher Vorstellung 249. Sorge für die den Leib verlassenden Seelen 251. Gestalt derselben 254. Ihre Wohnsitze 256. Orte und Zeiten ihres Erscheinens 259. Träume 261. Verschiedene Gestalten des alten Seelenglaubens 263. Gespenster 264. Druckgeister 266. Alp, Trude, Schrat 268. Valkyrjen 269. Die nordischen Fylgjur 271. Werwolf 272. Berserkr 273. Bilwis 273. Hexen 274. Die Holden und Perchten 278. Nornen 281. Schwanenjungfrauen 284.)

VI. *Die elfischen Geister* . . . . . 285
(Allgemeines 285. Elf und Wicht 286. Zwerge 289. Hausgeister 292. Wald- und Feldgeister 293. Wassergeister 295.)

VII. *Die Dämonen* . . . . . 298
(Allgemeines 298. Bezeichnungen und Auftreten der Dämonen 300. Wasserdämonen 301. Winddämonen 307. Bergriesen 308. Die übrigen Riesengestalten und -mythen 309.)

VIII. *Die altgermanischen Götter* . . . . . 312

IX. *Der altgermanische Himmelsgott* . . . . . 313
(Ziu 313. Heimdallr 317. Freyr-Njǫrðr 318. Baldr-Forseti 323.)

X. *Wôdan-Óðinn* . . . . . 328
(Entwicklungsgeschichte der Wôdansverehrung 328. Wôdan als Gott des Windes 333. Wôdan als Totengott 337. Wôdan als Kriegsgott 338. Valhǫll 339. Óðinn als Gott der Weisheit und Dichtkunst 341. Wôdan als Himmels- und Sonnengott 345.)

XI. *Loki. — Ullr. — Hœnir* . . . . . 346
(Lokis Name und Verwandtschaft 346. Lokis Verhältnis zu Óðinn und Thór, seine Thaten 348.)

XII. *Donar-Thôrr* . . . . . 353
(Allgemeines 353. Äussere Erscheinung Thors 356. Thors Verwandtschaften 358. Thors Riesenkämpfe 360. Thór als höchste norwegische Gottheit 364.)

Seite

XIII. *Isländisch-norwegische Götter* . . . . . 365
(Viđarr 365. Bragi 365.)

XIV. *Die Göttinnen* . . . . . 366
(Allgemeines 366. Nerthus 367. Frija — Frigg 369. Freyja 371. Tanfana 373. Isis 374. Sinthgunt 374. Austrô 374. Iđunn 375, Gefjon 375.)

XV. *Die eddische Kosmogonie und Eschatologie* . . . . . 376
(Die Schöpfung der Welt 376. Die Schöpfung der Menschen 377. Die Einrichtung der Welt 378. Die germanischen und speziell nordischen Vorstellungen vom Leben nach dem Tode 380. Untergang und Erneuerung der Welt 381.)

XVI. *Kultus der alten Germanen* . . . . . 383
(Allgemeines 383. Das altgermanische Gebet und Opfer 384. Opferzeiten 390. Hergang beim Opfer 393. Ort der Götterverehrung 394. Priester 399. Weissagung 400. Zauber 404.)

KAPITEL I.

# VOLKSGLAUBEN UND RELIGION, MYTHOS UND KULT; DIE AUFGABEN DER MYTHENFORSCHUNG.

Über die Begriffe *Religion* und *Mythos* besteht eine fast unübersehbare Literatur. In jeder selbständigen Mythologie wird auf sie eingegangen und ihr Ursprung zu ergründen gesucht. Gute Überblicke über die verschiedenen Auffassungen geben: O. Gruppe, *Die griechischen Kulte und Mythen in ihren Beziehungen zu den orientalischen Religionen.* I. Bd. (Leipzig 1887) und Max Müller, *Natürliche Religion* (übers. von E. Schneider, Leipzig 1890). Von den Werken, deren Verfasser von germanischen Verhältnissen ausgehen, seien hervorgehoben: W. Schwartz, *Der Ursprung der Mythologie* (Berl. 1860); Ders., *Der heutige Volksglaube und das alte Heidentum* (2. Aufl. Berl. 1862); Mannhardt, *Antike Wald- und Feldkulte* (Berlin 1877), Vorwort; Müllenhoff im Vorwort zu Mannhardts *Mythologischen Forschungen* (Strassb. 1884), S. VI ff.; Ders., *Deutsche Altertumskunde* V. 1 (Berl. 1883) S. 157; L. Beer, *Zur mythologischen Methodik* (Germ. XXXIII. 1 ff.); Laistner, *Das Rätsel der Sphinx* (Berl. 1889), Vorwort; W. Müller, *Mythologie der deutschen Heldensage* (Heilbr. 1886), Einleitung; Ders., *Zur Mythologie der griech. und deutschen Heldensage* (ebd. 1889), Einleitung; Tobler, *Mythologie und Religion* (Ztschr. d. V. f. Volksk. I. 369 ff.); Nicolson, *Myth and Religion* (Helsingfors 1892); Noreen, *Fornnordsk religion, mytologi och teologi* (Svensk. Tidskr. 1892); Vodskov, *Sjæledyrkelse og Naturdyrkelse.* Bidrag til Bestemmelsen af den mythol. Metode. (1. Bd. 1. Heft. Kbh. 1890); E. H. Meyer, *Germanische Mythologie* (Berl. 1891) S. 9 ff. (dazu E. Mogk, Anz. d. Idg. Forsch. III. S. 22 ff.); A. Lehmann, *Overtro og Trolddom fra de ældste Tider til vore Dage* (4 Bde. Kbh. 1893—96).

Was in Folgendem dargestellt werden soll, ist der Glaube der Germanen an das Übersinnliche. Man pflegt diesen in der Regel Mythologie zu nennen, allein dies Wort giebt nicht das wieder, was man unter ihm versteht; es ist auf der einen Seite zu eng, auf der andern zu weit. Dieser Glaube ist entweder die Interessengemeinschaft einer Anzahl von Individuen, die sich unter gemeinsamen Satzungen verbunden haben, oder er ist Privatsache einzelner Personen, ist also ganz individuell und nicht an die Vorschrift einer gesellschaftlichen Vereinigung geknüpft. Jenes ist die Religion, dies der Volksglaube. Beide Arten des Glaubens stehen in gegenseitigem Wechselverkehre und können deshalb nicht voneinander ge-

trennt werden. Ist doch der Volksglaube meist eine Schicht älterer Religion, die nach dem Aufkeimen einer neuen in einem Teile der Bevölkerung zurückgeblieben ist. Daher findet sich Volksglaube neben der Religion bei allen Völkern und zu allen Zeiten. Auf der anderen Seite können aber auch Äusserungen des Volksglaubens in den Bereich der Religion gezogen werden, indem man sie an die Gestalten des Gesellschaftsglaubens knüpft oder zu diesen in Beziehung bringt. Aus dieser Zweiteilung des Glaubens erklärt es sich, dass beim Aufkommen einer neuen Religion in der Regel nur die alte Religion, nicht aber auch der Volksglaube in seinem Kerne getroffen wird.

Religion wie Volksglaube äussern sich entweder durch das Wort oder durch Handlung. Die Äusserung des Glaubens durch das Wort ist Mythos, die Lehre davon die Mythologie, die Äusserung durch die Handlung ergiebt den Kultus. Wir haben es demnach auf der einen Seite mit einem volkstümlichen oder niederen Mythos und mit einem volkstümlichen Kult oder abergläubischen Brauch, auf der anderen mit einem religiösen oder höheren Mythos und mit einem religiösen Kulte zu thun. Da beide in gegenseitiger Beziehung zu einander stehen, lässt es sich bei der Dürftigkeit unserer Quellen aus alter Zeit oft schwer entscheiden, was dem Volksglauben, was der Religion der Germanen angehört. Beide sind daher unter allen Umständen in gleicher Weise darzustellen.

§ 2. Der Glaube an das Übersinnliche knüpft sich bei einem Naturvolke in der Regel an die täglich oder periodisch wiederkehrenden Erscheinungen in der Natur, an die Erlebnisse, kurz an alles an, was die menschliche Brust bewegt. Man fühlt hinter diesen Erscheinungen und Vorgängen etwas Höheres, dem gegenüber der Mensch schwach und hülflos dasteht. Unwillkürlich erhält dies höhere Wesen Gestalt, und zwar eine Gestalt, wie sie der Mensch aus seiner Umgebung kennt, die Gestalt des Menschen oder eines Tieres. Natürlich hat das so entstandene Wesen auch Bedürfnisse und Leidenschaften wie das Geschöpf: durch Speise und Trank wird es besänftigt, wird es gewogen gestimmt, durch Gebet wird seine Hilfe angefleht. So ist der erste Kult, Opfer und Gebet, da. Allein man sprach auch von diesen höheren Wesen, und die Phantasie wusste bald dies bald jenes von ihnen zu erzählen. Hierin liegt die Wurzel des Mythos. Mit der Zeit löste allmählich die subjektive Phantasie die Geschöpfe der objektiven ganz von ihrem natürlichen Hintergrunde los, dichtete ihnen neue Eigenschaften, neue Handlungen an, die teils aus den eigenen Lebenserfahrungen geschöpft, teils frei erfunden waren. Die Dichtung hat sich des Glaubens bemächtigt, und sie schaltet und waltet frei mit dem ererbten Kapital. Diese mythologische Dichtung ist demnach nichts anderes, als ein Teil der Poesie eines Volkes, und die Überlieferung ihrer Niederschläge muss wie die Dichtung behandelt werden: die Quellen sind kritisch zu sichten, das Junge ist vom Alten zu trennen, und nur das letztere ist auf seinen Kern hin zu prüfen. Hierbei muss dem Forscher in erster Linie die Natur und Bodenbeschaffenheit des Landes vor Augen sein, wo der Mythos seine Wurzel hat, er muss alles das in Betracht ziehen, unter dessen Einfluss ein natürlicher Mensch steht. Dabei ist zu berücksichtigen, dass die glauben- und mythenzeugende Kraft in der grossen Menge selbst durch die Einführung einer offenbarten Religion durchaus nicht gebrochen wird. Diese Kraft hat sich in alter Frische auch bei den Germanen erhalten, als das Christentum dem Heidentume ein Ende machte: sie erzeugte noch in christlicher Zeit neue Mythen nach Analogie der alten, wie diese auch selbst teilweise in unveränderter Frische fort bestanden. Und mit den

alten verbanden sich, namentlich im Mittelalter, nicht selten auch neue, aus dem Morgenlande und aus dem Süden eingewanderte Glaubensvorstellungen. So hat sich altes Heidentum durch die Jahrhunderte bis zur Gegenwart erhalten.

§ 3. Bei allen Naturvölkern sind die Satzungen von dem Glauben an das Übersinnliche ein wesentlicher Bestandteil der Gesellschaftsverfassung oder des Staates. Selbst wo wir patriarchalische Verhältnisse antreffen, vereinigt sich die Familie unter dem Familienoberhaupt zu gemeinsamem Opfer und Gebet. So finden wir bei allen Völkern auch Religion. Auch bei den Germanen ist die Religion ein unlösbarer Bestandteil der Staatsverfassung gewesen. Allein ihre Glaubensäusserung in der Religion ist durchaus nichts Abgeschlossenes, nichts stetig Gleiches gewesen, sondern sie hat sich zeitlich und örtlich verschieden entwickelt. Indem sie aber in ihrer Weiterentwicklung alte Glaubenssatzungen abgestossen hat, sind diese nicht selten bei einem Teile des Volkes zurückgeblieben und so zum Volksglauben herabgesunken. Um die Religionsgeschichte unserer Vorfahren zu verfolgen, muss man daher ihre geschichtliche, staatliche und kulturgeschichtliche Entwicklung immer vor Augen haben. Nur so ist es möglich, zum wahren Verständnis der Religion und ihrer Geschichte zu gelangen. Wir müssen ferner die Quellenzeugnisse dieser altgermanischen Religion scharf von einander trennen und dürfen sie nicht bunt untereinander werfen oder unkritisch nebeneinander stellen. »Kein Zeugnis altgermanischen Glaubens darf von der Stelle verrückt werden, wo wir es finden« (Müllenhoff in Mannhardts Mythol. Forschungen S. X f.). Vor allem ist es ganz verkehrt, isländische Quellen aus dem 9. und 10. Jahrh. und aus noch späterer Zeit für altdeutsche Verhältnisse zu verwerten oder die Volksüberlieferung der Gegenwart schlechthin neben die Berichte der Alten zu stellen. Es ist namentlich hierin sehr viel gesündigt worden: von den Anhängern J. Grimms, vor allem von J. F. Wolf und Simrock, dadurch dass sie die gesammten Quellenzeugnisse in einen Topf warfen und durch kühne Phantasien und Kombinationen einen altgermanischen Götterhimmel aufbauten, den es nie gegeben hat, von W. Schwartz aber und seinen Anhängern, dadurch dass sie die Volksüberlieferung, namentlich der Gegenwart, zu allgemein als die älteste Quelle altgermanischen Glaubens hinstellten. Gewiss kann dieselbe unter Umständen alt, sehr alt sein, allein es ist zunächst die Frage aufzuwerfen, ob sie nicht jung sein muss.

§ 4. Ist dann durch kritische Sichtung des Materials die Verwandtschaft verschiedener Überlieferungen festgestellt, so hat als weitere Aufgabe der Mythologen die Gruppierung der Quellen unter allgemeineren Gesichtspunkten zu erfolgen: erst dann kann der Wurzel nachgegangen werden, der die Glaubensvorstellung entsprossen ist. Nur wenn diese auf solchem Wege, den man als einen analytischen bezeichnen kann, gefunden ist, darf die Darstellung vom Glauben unseres Volkes beginnen. Dabei wird sich dann herausstellen, dass die Einheit desselben bei den germanischen Stämmen zum grossen Teil auf anderem Felde zu suchen ist, als man nach J. Grimms Vorgange gewohnt ist, und dass dieselbe überhaupt nicht so bedeutend ist, wie die Kombinationsschwärmer als Anhänger des von Snorri und Wolf gebildeten Götterstaates immer noch nachschwätzen. Vielmehr hat sich ein grosser Teil, namentlich der Mythen, ausschliesslich bei einzelnen germanischen Stämmen entwickelt, und hier sind diese ausgebildeter, je später der Stamm zum Christentum übergegangen ist, je mehr bei ihm die Dichtung geblüht, je enger er mit anderen Völkern in Verkehr getreten und eine je grössere weltgeschichtliche Rolle er selbst gespielt hat.

Konservativer sind unsere Vorfahren im Kultus gewesen. Die Religion hat sich wohl wiederholt verändert, allein der Kult ist im allgemeinen in seinem Kerne derselbe geblieben, er ist nur in mehr oder weniger veränderter Form auf die Gestalten des neuen Glaubens übertragen worden. Ihn darzustellen ist die leichtere Aufgabe, wenn es gilt, die Glaubensvorstellungen der Germanen zu erforschen; die schwierigere liegt in der Darstellung der Mythen, der ununterbrochen flüssigen Elemente der Glaubensäusserungen. Letztere ist daher auch im Folgenden in erste Linie gestellt; im Zusammenhange soll erst nach ihr die Skizze des Kultes folgen. Doch wird diese Darstellung nur die allgemeinen Formen bringen; die spezielle Verehrung einzelner höherer Wesen muss bei diesen selbst behandelt werden, da man nur von dieser Grundlage aus dazu gelangen kann, die Mythen von diesen Wesen zu begreifen.

## KAPITEL II.

## DIE QUELLEN DES GLAUBENS DER ALTEN GERMANEN.

§ 5. Nach den im vorigen Kapitel dargelegten Grundsätzen hat die Forschung ihre erste Aufgabe in der Sammlung und der Kritik der glaubensgeschichtlichen Quellen zu suchen. Von dem Resultate der kritischen Untersuchung allein hängt es ab, ob sich und wie weit sich eine germanische Dämonen- und Götterlehre aufbauen lässt. Deshalb muss man mit der Geschichte und dem Werte der Quellen vertraut sein und dies umsomehr, je näher die Überlieferung dem Heidentume liegt, vor allem aber mit den Werken, die während des Heidentums selbst entstanden sind.

Leider sind die Quellen in älterer Zeit ziemlich dürftig. Einen Homer oder Hesiod besitzt der Germane, selbst der Nordgermane nicht, denn die undurchdringliche Wolke, die noch immer vor der eddischen Mythologie lagert, hat noch kein Wolkenschieber zu bewegen vermocht. Im Hinblick auf die Zeit ihres Ursprungs zerfallen unsere glaubensgeschichtlichen Quellen in solche, die aus der heidnischen Zeit, in solche, die aus der ältesten christlichen Zeit, wo Christentum und Heidentum miteinander rangen, und endlich in solche, die aus dem Mittelalter und der Neuzeit stammen.[1]

§ 6. Die Quellen aus der germanisch-heidnischen Zeit. Diese sind teils unmittelbare, teils mittelbare Zeugnisse: jenes sind Äusserungen der Germanen, aus denen ihre religiösen Anschauungen hervorgehen, dieses Berichte fremder Männer, namentlich römischer, über dieselben. Zu den unmittelbaren gehören zunächst wenige literarische Denkmäler, so vor allem die Merseburger Sprüche,[2] ferner Inschriften, die von germanischen Soldaten herrühren, die in römischem Sold standen,[3] darunter die am Hadrianswall gefundenen,[4] weiter Funde, die auf den Kult unserer Vorfahren schliessen lassen, von denen der eine, die grössere Nordendorfer Spange, uns sogar Götternamen erhalten hat,[5] endlich die Wochentags-, Personen- und Ortsnamen,[6] die zum Teil im lebendigen Mythos und Kultus ihre Wurzel haben. Etwas reichhaltiger sind die Quellen des Kultus und der Mythen aus der Heidenzeit im skandinavischen Norden. Hier sind diese zwar etwas jünger, aber ergiebiger. Die Funde und Inschriften, die auf Götterglauben Bezug haben, sind von H. Petersen, Worsaae, Montelius, Rygh und anderen Archäologen trefflich zusammengestellt und verarbeitet.[7] Neben diesen bieten reiches Material die nordischen Dichter, die Skalden. Ihre Gedichte sind uns bald ohne, bald mit Verfassernamen überliefert. Jene pflegen wir Eddalieder zu nennen; über die Zeit und den Ort ihrer Entstehung herrscht noch Dunkel (vgl. Norwegisch-isländische Literaturgesch. Abschnitt VI. 2 A).

Festeren Grund geben uns die Gedichte, deren Verfasser wir zeitlich und örtlich bestimmen können. Von ihnen kommt zweierlei in Betracht: die Lieder mythologischen Inhalts und die dichterischen Umschreibungen in den Liedern, die *kenningar*.[8] Letztere setzen die Bekanntschaft des Mythos bei den Zuhörern des Gedichtes voraus. Durch sie lernen wir nordische Mythen kennen vom Anfang des 9. Jahrhs., zu welcher Zeit der erste geschichtlich nachweisbare Skalde gelebt hat, bis zur Einführung des Christentums.[9] Mythische Stoffe in Gedichten behandelten Bragi, Þjóðólfr, Eilífr Gúðrunarson, Ulfr Uggason.[9] Ausser den poetischen Quellen haben aber auch die prosaischen, die isländischen Sǫgur, für germanischen Glauben und Kult grosse Bedeutung. Und zwar kommen hier fast alle Sagas in Betracht, die im Norden spielen, sowohl die historischen als auch die mythischen. Wohl sind dieselben erst vom 13. Jahrh. an aufgezeichnet, allein sie spielen zum grössten Teil noch in der heidnischen Zeit und schildern den alten Götterglauben noch in mannigfaltigen Farben, da sie auf mündliche Überlieferung aus der Zeit des Heidentums zurückgehen (Über die Sǫgur vgl. Abschnitt VI, 2. A.). — Neben diesen unmittelbaren Quellen kommen für die älteste Zeit die mittelbaren in Betracht, das sind die Zeugnisse römischer und griechischer Schriftsteller, die gelegentlich der Götterverehrung unserer Vorfahren gedenken. Bei ihnen ist stets ins Auge zu fassen, wann und wo, zu welchem Zwecke und nach welchen Quellen der Schriftsteller geschrieben hat: von der Beantwortung dieser Fragen ist dann auch der Wert des Schriftstellers als glaubensgeschichtliche Quelle abhängig. Hierher gehören besonders Caesar (*bell. Gall.* I. c. 50, VI. c. 21), Tacitus (*Germ.* c. 2. 3. 9. 10. 39. 40. 43. Ann. I. 51. II. 12. XIII. 55. 57. *Hist.* IV. 14. 61. 65. 73. V. 22 ff.) Plutarch (*vita Marii* und die *vita Caesaris*), Strabo (namentlich das 7. Buch), Sueton, Ammianus Marcellinus, Agathias, Procopius.

§ 7. Die Quellen aus der frühesten Zeit des Christentums. Fast auf gleicher Stufe wie diese Schriftsteller und die Verfasser der nordischen Sagas stehen diejenigen Autoren, die als Christen die Vorgeschichte ihres Volkes oder eines anderen germanischen Stammes aus früher Zeit geschrieben haben. Auch in ihren Werken findet sich manches aus dem Heidentum, was der Volksmund Jahrhunderte hindurch fortgepflanzt hat. Hierher gehören: Jordanes (*Getica* hrsg. von Th. Mommsen Mon. Germ. Auct. V. 1 1882), Gregor von Tours (*Historia Francorum* Mon. Germ. SS. Meroving. I. 1. 1884) und die Fortsetzung des Werkes, die dem Scholasticus Fredegar zugeschrieben wird (lib. 1—4 in der ed. Basn. II. 154 ff. 5—6 in Ruinarts Ausgabe des Gregor von Tours), Paulus Diaconus (hrsg. von Waitz, Script. rer. Langobardorum 1877), Widukind (Mon. Germ. SS. III. 408 ff.), Beda (*Historia ecclesiastica gentis Anglorum* hrg. von Alfr. Holder, Freiburg 1882 und seine *Opuscula Scientifica* hrsg. von J. A. Giles, London 1893), Adam von Bremen (*Gesta Hammaburgensis eccles. pontif.* Mon. Germ. Script. VII. 267 ff.), Thietmar von Merseburg (Mon. Germ. Script. III. 723 ff.). Von besonderer Wichtigkeit für die angelsächsische Glaubenslehre sind ferner die ags. Stammtafeln, die sich bei den ags. Chronisten von Beda bis hinab ins 13. Jahrh. finden (vergl. J. Grimm, Myth. [4]. III. 377 ff.). Diese berühren sich oft mit den isländischen Quellen, die unter ihrem Einflusse entstanden zu sein scheinen. Eine Fülle mythologischen Stoffes der nordischen Völker bieten die ersten 9 Bücher des Saxo grammaticus (*Historia Danica.* hrg. v. Müller und Velschow, Havniae 1838—58, von A. Holder, Strassb. 1885).

§ 8. Ein lebhaftes, bisher zu wenig beachtetes Bild der heidnischen Zustände kurz vor Einführung des Christentums gewähren weiter die Lebens-

beschreibungen der alten Heidenbekehrer. Sie schildern, mit welchen Schwierigkeiten diese Leute zu kämpfen hatten, und geben dadurch den Verfassern oft Gelegenheit, der heidnischen Gewohnheiten zu gedenken. Es kommen besonders in Betracht: für die Alemannen die *vita Columbani* des Jonas von Bobio (Mabillon Act. Sanct. s. II. 5) und die *vita St. Galli* eines unbekannten Alemannen (Mon. Germ. Script. II. 1 ff.). Unzuverlässig sind die Nachrichten über die Heidenbekehrer unter den Bayern, da sie durchweg aus späterer Zeit stammen. Für Mitteldeutschland (Hessen, Ostfranken, auch einen Teil Frieslands) von Bedeutung sind die *vita Bonifatii* des Priesters Willibald (Mon. Germ. Script. III. 331 ff.), die zum Teil auf den authentischen Bericht des Lullus, Bonifatius' Schüler, zurückgeht, und die *Briefe des Bonifatius* (Jaffé, Bibl. rerum Germ. III. 8 ff.). Das Heidentum unter den alten Friesen erörtern am eingehendsten die *vita Liudgeri* des Altfrid und die fälschlicherweise dem Anskar zugeschriebene *vita Willehadi* (Mon. Germ. II. 378 ff.).[10] Die heidnischen Zustände der nordischen Völker, der Dänen und Schweden, berührt mehrfach die *vita Anskarii* des Rimbert (Mon. Germ. II. 683 ff.). — Zu diesen Lebensbeschreibungen gesellen sich die Verordnungen der Fürsten und Geistlichen, Gesetze gegen altheidnische Gebräuche, die Abschwörungsformeln, die Bussordnungen, die Homilia de sacrilegiis, der Indiculus superstitionum et paganiarum, d. s. 30 Überschriften von Kapiteln, die über das noch fortlebende Heidentum in sächsischen Landen gehandelt haben; dieselben sind aller Wahrscheinlichkeit nach z. Z. Karls des Grossen entstanden und gehörten der Sachsenmission an.[11]

Als mythologische Quellen aus jener Zeit kommen endlich noch in Betracht die altgermanischen Segen- und Zaubersprüche, wenn diese auch schon christliches Gewand angenommen haben, und Gedichte aus der frühchristlichen Zeit, aus denen noch die Anschauungsweise des alten Heidentums spricht. Hierher gehören namentlich der *Heliand* und *Beowulf*.[12] Nicht als Quelle germanischer Glaubenslehre, soweit es Göttersage und Kult betrifft, vermag ich die Gedichte der Heldensage anzuerkennen. Nur in Nebenzügen gewähren sie hin und wieder einen mythischen Zug. Dass aber die Hauptheldeu in menschliche Sphäre gezogene Götter wären, lässt sich weder beweisen noch wahrscheinlich machen. Vielmehr sind die Gestalten der Heldensage selbständige dichterische Erzeugnisse, auf die wohl hier und da mythische Vorstellungen eingewirkt haben oder übertragen worden sind, die aber oft eben so alt sind wie die Göttergestalten, aus denen sie hervorgegangen sein sollen.

§ 9. Die dritte Quelle germanischer Glaubenslehre ist endlich die Volksüberlieferung des Mittelalters und der Gegenwart. Auf ihr baut namentlich die von Schwartz so genannte niedere Mythologie auf. Allein die Forschung begeht dabei nicht selten den Fehler, dass sie die Volksüberlieferung nicht nur für die Mythologie in weitestem Sinne, sondern auch für die altgermanische Religion zu sehr ausbeutet. Ist doch ein Teil dieser Quellen nachweisbar weiter nichts als Übertragung aus anderen, nicht germanischen Gegenden. Man hilft sich dabei mit dem Grundsatze, dass die jüngste Quelle im Hinblick auf den mythischen Inhalt alt sein kann, meidet dagegen die Beantwortung der Frage, ob sie nicht jung sein muss. Der grösste Fehler ist auf diesem Gebiete dadurch gemacht worden, dass man fast nur die Volksüberlieferung der Gegenwart berücksichtigt hat. Allein wir besitzen aus den verschiedenen Jahrhunderten bis ins Mittelalter hinauf Schriftsteller, aus denen wir Volksglaube und Volksbrauch kennen lernen. Erst wenn dies Material durchforscht ist, wird von einer historischen Volkskunde die Rede sein können,

erst dann wird unsere Volksüberlieferung auch für das germanische Heidentum besseren Gewinn bringen. Gleichwohl darf man das Kind nicht mit dem Bade ausschütten. Es ist durchaus verfehlt und zeugt von vollständiger Sachunkenntnis, wenn man die Volksüberlieferung ignoriert und sie durch Worte wie »Köhlerglaube« in Misskredit zu bringen sucht. — Bei der Volksüberlieferung ist aber wieder scharf zu scheiden zwischen Volkssitte und -brauch und Volkspoesie. Jenes ist das festere, das was mit dem ganzen Volkscharakter gewissermassen verwachsen ist, dies das flüchtigere Element der Volksüberlieferung, das ungleich leichter vergessen und verändert wird. Daher steckt im Volksbrauch ungleich mehr Altertümliches, ja Heidentum; die Volkspoesie dagegen, das Märchen, die Sage, das Volkslied ist nur zu oft erst spät in diesen oder jenen Gau eingewandert. — Die Literatur über Volkspoesie und Volkssitte der Gegenwart findet sich in besonderen Abschnitten. Auf Schriftsteller der früheren Zeit, die hierin noch der Untersuchung bedürfen, verweist schon J. Grimm (Myth. [4] II. Vorrede IX); es sei weiter hingewiesen auf Gervasius von Tilburys *Otia Imperialia* (Anfang des 12. Jahrhs.), auf Caesar von Heisterbachs *Dialogus Miraculorum* (13. Jahrh.), auf die *Zimmersche Chronik* (16. Jahrh.), auf die Werke des Praetorius (17. Jahrh.) und die *gestriegelte Rockenphilosophie* (18. Jahrh.)[18]. Manches enthalten die Predigten, manches die Werke Luthers. Erst wenn hierin historisch aufgearbeitet ist, wird die Volksüberlieferung der Gegenwart in ihrer Bedeutung für das germanische Heidentum in das wahre Licht treten.

[1] *Myth.* [4] II S. X ff. W. Müller, *Geschichte und System der altdeutschen Religion* 2 ff. Thorpe, *Northern Mythology* I. 223 ff. E. H. Meyer, *German. Mythologie* S. 15 ff. (reichhaltigste Übersicht). — [2] *MSD* [2] S. 9. J. Grimm Kl. Schr. II. 1 ff. Kauffmann, PBB XV. 207 ff. ZfdPh XXVI. 454 ff. H. Gering, ZfdPh XXVI. 145 ff. 462 ff. Kögel, *Gesch. der deutschen Literatur.* I. 89 ff. — [3] Brambach, *Corpus Inscriptionum Rhen.*, 1867; Hettner, *Die römischen Steindenkmäler des Provinzialmuseums zu Trier* (Trier 1893). Vieles findet sich zerstreut in den *Bonner Jahrbüchern*, der *Westdeutschen Zeitschrift für Geschichte und Kunst und dem Korrespondenzblatte* dazu. — [4] Westd. Zsch. für Gesch. u. K. III. 120 ff. 292 f. Dazu Scherer, Sitzungsber. der Akad. der Wissensch. zu Berlin 1884. 571 ff. Weinhold, ZfdPh XXI. 1 ff.; Jäkel, ebd. XXII. 257 ff.; Pleyte, Verslagen en Mededeelingen der Kgl. Academie van Wetenschapen. IV. 2. 109 ff.; Hoffory, *Eddastudien* 148 ff.; Kauffmann, PBB XVI. 200 ff.; Siebs, ZfdPh XXIV. 433 ff. Über den Mars Halamardus v. Grienberger, ZfdA XXXV. 388 ff.; den Mercurius leudisio v. Grienberger, ebd. 391; den Mercurius Channini Much, ebd. 208; Siebs, ZfdPh XXIV. 145 ff.; den Hercules Magusanus Kauffmann, PBB XV. 553 ff.; den Requalivahanus Much, ZfdA XXXV. 374 ff.; Holzhausen, PBB XVI. 342 ff.; Kauffmann ebd. XVII. 157 ff.; über die germanische Trias Mars, Hercules, Mercur Zangemeister, Neue Heidelb. Jahrb. V. 46 ff.; über die Dea Hludana Jäkel, ZfdPh XXII. 129 ff.; Siebs, ebd. XXIV. 457 ff.; Kauffmann, PBB XVIII. 134 ff.; über die Nehalennia Jäkel, ZfdPh XXIV. 289 ff.; Siebs, ebd. 460 ff.; Much, ZfdA XXXV. 211 ff.; Kauffmann, PBB XVI. 211 ff.; die Haiva Jäkel, ZfdPh XXIV. 304 ff.; Siebs, ebd. 461 ff.; Much, ZfdA XXXIX. 51 ff.; die Dea Garmangabis v. Grienberger, ZfdA XXXVIII. 189 ff.; Kauffmann, PBB XX. 526 ff.; die Dea Vagdavercustis v. Grienberger, ZfdA XXXV. 393 ff.; Kern, Versl. en meded. d. Kgl. Acad. van Wetensch. 1874. 344 ff.; die Dea Harimella Much, ZfdA. XXXVI. 44 ff.; die Dea Hariasa v. Grienberger, ebd. 308; die Vihansa ders. ebd. 310; die Sandraudiga ders. ebd. XXXV. 389 f. — [5] Henning, *Die deutschen Runendenkmäler.* Strassburg 1889. — [6] Förstemann, *Altdeutsches Namenbuch.* 1. B. *Personennamen.* Nordhausen 1854. 2. B. *Ortsnamen.* N. Aufl. 1872. F. Stark, *Die Kosenamen der Germanen.* Wien 1868. Eine weitere Quelle sind die Verbrüderungsbücher. Vgl. Ebner, *Die klösterlichen Gebetsverbrüderungen bis zum Ausgange des Karolingischen Zeitalters.* Regensburg 1890. — [7] Henry Petersen, *Om Nordboernes Gudedyrkelse og Gudetro i Hedenold.* Kjøbh. 1876; Montelius, *Die Kultur*

*Schwedens in vorchristlicher Zeit* (übers. von Appel, Berl. 1885); Worsaae, *Die Vorgeschichte des Nordens nach gleichzeitigen Denkmälern* (übers. v. J. Mestorf, Hamb. 1878); S. Müller, *Vor Oldtid* (Kbh. 1894 ff. Nordische Altertumskunde übersetzt von O. Jiriczek. Strassburg 1896 ff.); O. Rygh, *Norske Oldsager* Krist. 1885 ff.; Nicolaysen, *Norske Fornlevninger* (Krist. 1862—66); Vedel, *Bornholms Oldtidsminder* (Kbh. 1886) und Aarb. 1890, 1 ff. — [8] F. Jónsson, Mythol. forestillingar i de ældste skjaldekvad. Ark. f. n. fil. IX. 1 ff. — [9] All diese Dichter finden sich im *Corpus poeticum boreale*, 2 Bde. hrsg. von G. Vigfússon und York Powell. Oxford 1883. Die historische Existenz der beiden ältesten ist angezweifelt von Bugge, *Bidrag til den ældste Skaldedigtnings Historie* (Christ. 1894). — [10] Das gesamte Material, welches jene Zeit schildert, ist verarbeitet von Rettberg, *Kirchengeschichte Deutschlands* (bis zum Tode Karls des Grossen). 2 Bde. Göttingen 1846/8; von Friedrich, *Kirchengeschichte Deutschlands* (bis zu den Merovingern). 2 Bde. 1867—69, von Hauck, *Kirchengeschichte Deutschlands*. 1. B. (bis zum Tode des Bonifazius). Leipzig 1887. 2. B. (Die fränk. Kirche als Reichskirche.) Lpz. 1889/90. Die Nachrichten über das Heidentum unter den Friesen sind zusammengestellt und verarbeitet von v. Richthofen, *Untersuchungen über friesische Rechtsgeschichte*. II. 348 ff., unter den Angelsachsen von Kemble, *Die Sachsen in England* (übersetzt von Brandes) I. 268 ff.; unter den skandinavischen Völkern von K. Maurer, *Die Bekehrung des norweg. Stammes zum Christentume* (2 Bde. München 1855—6), Jørgensen, *Den nordiske Kirkes Grundlæggelse og første Udvikling* (Kbh. 1874—8), Bang, *Udsigt over den norske Kirkes Historie under Katholicismen* (Krist. 1887), Taranger, *Den angelsaks. Kirkes Indflydelse paa den norske* (Krist. 1890, dazu K. Maurer, Norsk hist. Tidsskr. 3. R. III), Munch, *Det norske Folks Historie;* Sars, *Udsigt over den norske Historie*. — [11] Vgl. Hefele, *Konziliengeschichte*. — Die Kapitularien der fränkischen Könige, namentlich Karls d. Gr., enthält Mon. Germ. Leg. I. Weitere, namentlich nordische Bestimmungen gegen heidnische Gebräuche finden sich in den Gesetzsammlungen (Absch. VI. 2. A. B. und Absch. XII.) — Massmann, *Die altd. Abschwörungs-, Glaubens-, Beicht- und Betformeln*. Leipzig u. Quedlinburg 1839; MSD No. 51. 52. — Wasserschleben, *Die Bussordnungen der abendländischen Kirche*. Halle 1851. Schmitz, *Die Bussbücher und die Bussdisziplin der Kirche*. Mainz 1883. — Regino, *De synodalibus causis et disciplinis ecclesiasticis* hrsg. von Wasserschleben. Leipzig 1840. Burchard von Worms in seinen *Dekreten*. Myth.[4] III. 404 ff. vgl. Friedberg, *Aus deutschen Bussbüchern*. Halle 1868. Caspari, *Kirchenhistorische Anecdota*. Christiania 1883; ders. Martin von Bracaras Schrift *De correctione rusticorum*. ebd. 1883. Caspari, *Eine Augustin fälschlich beigelegte Homilia de sacrilegiis*. Christiania 1886 (mit Kommentar); zum 1. mal hrsg. in der ZfdA XXIII. 313 ff. *Indiculus superst.* Myth.[4] III. 403 f. Mon. Germ. III. 19 ff. Rettberg I. 328 f. (Übersetzung). Hauck II. 357 ff. Saupe, *Der Indic. superst.* (Lpz. 1891). — [12] MSD No. IV, 3 ff. Diese Segen- und Zaubersprüche haben sich bis zur Gegenwart erhalten, sie finden sich in jüngerer Form fast in allen Sagensammlungen vgl. Meyer, *Germ. Myth.* § 27. — Vilmar, *Deutsche Altertümer im Heliand*. 2. Aufl. Marburg 1862. Leo, *Über Beowulf* S. 18 ff. Köhler, *Altertümer im Beowulf* Germ. XIII. 129 ff. K. Müllenhoff, ZfdA VII. 410 ff. *Beowulf*, Untersuchungen. Berlin 1889, 1 ff. — [13] Gervasius von Tilbury, *Otia Imperialia* hrsg. von Liebrecht, Hannover 1856. — Caesar von Heisterbach, *Dialogus Miraculorum* hrsg. von Strange, Koblenz 1851. Vgl. Kaufmann, *Caesar v. H. Ein Beirag zur Kulturgeschichte*. 2. Ausg. Köln 1862. Meyer, *Der Aberglaube im Mittelalter und der nächstfolgenden Jahrhunderte*. Basel 1884. — *Zimmersche Chronik*. 4 Bde. 2. Aufl. Freiburg i/Br. 1881/82. — Erasmus Franciscus, *Sittenspiegel. Höllischer Proteus*. — Praetorius, *Saturnalia d. i. Weihnachtsfratzen*. Leipzig 1663; *Anthropodemus plutonicus d. i. eine neue Weltbeschreibung von allerley wunderbahren Menschen*, Magdeburg 1666; *Blockesberges Verrichtung*. Lpz. 1668; *Daemonologia Rubenzalii* Lpz. 1662; *Der abenteuerliche Glückstopf* 1669; *Ein Ausbund von Wündschel-Ruthen* 1667. — *Der alten Weiber Philosophey* 1612. — *Die gestriegelte Rockenphilosophia* oder *Auffrichtige Untersuchung derer von vielen super-klugen Weibern hochgehaltenen Aberglauben*. 4 Hunderte. Chemnitz 1706. — Olai Magni *Historia gentium septemtrionalis*. Rom 1555.

KAPITEL III.

## GESCHICHTE DER GERMANISCHEN MYTHOLOGIE.

Mannhardt, *Die Götter der deutschen und nordischen Völker.* 1. Teil. Berlin 1860 S. 82 ff. Ders. *Antike Wald- und Feldkulte.* Berlin 1877. S. VII ff. — E. H. Meyer, AfdA XI. 141 ff. Ders. *Völuspá.* Berlin 1889 S. 1 ff. — Müllenhoff und Scherer, *Vorrede* zu Mannhardts mythologischen Forschungen. Strassb. 1884. — J. Scherer, *Jacob Grimm.* 2. Aufl. Berlin 1884. — Otto Gruppe, *Die griechischen Culte und Mythen in ihren Beziehungen zu den orientalischen Religionen.* I. B. Lpz. 1887. S. 59 ff. — Nyerup, *Wörterbuch der skandinavischen Mythologie.* Kopenh. 1816. S. 1 ff. — Köppen, *Literarische Einleitung in die nord. Mythologie.* Berl. 1837. S. 157 ff. — E. H. Meyer, *Germ. Mythologie.* Berlin 1891. S. 1 ff. — Golther, *Handbuch der germ. Mythologie.* Leipz. 1895. S. 1 ff.

§ 10. Bei wenigen Wissenschaften ist es so nötig wie bei der Glaubenslehre, die Geschichte ihrer Entwicklung zu kennen: durch ihre Kenntnis allein werden die Fehler der Vorgänger vermieden. Von den germanischen Stämmen gebührt den Deutschen der Löwenanteil an der Entwicklung dieser Wissenschaft; der Nordgermane hat sich fast ausschliesslich auf dem Boden der nordischen Mythologie bewegt, der Engländer dagegen hat seine Hauptstärke darin gesucht, in das Wesen des Glaubens aller Völker, namentlich der Naturvölker, einzudringen.

Der Vater der germanischen Philologie, Jacob Grimm, hat auch die Lehre vom Glauben unserer Vorfahren zuerst zur Wissenschaft erhoben. Er nannte diese »Mythologie«, und nach seinem Vorbilde sind wir gewohnt von einer deutschen oder besser germanischen Mythologie zu sprechen. Was vor ihm auf diesem Gebiete gearbeitet worden ist, hat wissenschaftlich keinen Wert (vgl. Abschnitt II. § 24, sowie die Werke von Nyerup, Meyer, Golther). Grimm gebührt unstreitig das Verdienst, aus den zerstreuten Quellen zuerst den altgermanischen Götterglauben und Kult aufgebaut zu haben. Zwei umfangreichere Werke, die wenige Jahre vor J. Grimm dasselbe Gebiet behandelten, Mones *Geschichte des Heidentums im nördlichen Europa* (5. und 6. Teil von Creuzers Symbolik und Mythologie. Leipzig und Darmstadt 1822/23) und Finnur Magnússons *Lexicon mythologicum* (Kopenhagen 1828) scheiterten an den verfehlten Deutungsversuchen der Mythen; gleichwohl sind es noch heute treffliche Materialsammlungen, die jedoch mit Kritik und Vorsicht zu benutzen sind. J. Grimm war der erste, der in den Sprachgesetzen die einzig sichere Grundlage für das Verständnis der Mythen erkannte. Seine *Deutsche Mythologie* erschien zuerst 1835.[1] Es sollte eine deutsche Mythologie sein, die zunächst die umfangreichere nordische ausschliesse. Gleichwohl wurde auch diese nur zu oft herangezogen, soweit sie die deutsche zu bestätigen schien oder fühlbare Lücken ergänzte. Die wichtigsten Quellen waren für Grimm die Schriftsteller des Altertums, die nordischen Edden, die alt- und mittelhochdeutsche Dichtung, die Volksüberlieferung (Märchen, Sagen, Gebräuche), vor allem aber die Sprache nicht nur der Germanen, sondern auch der Nachbarstämme, wie er überhaupt gern Kultus und Mythologie aller Völker gelegentlich heranzog. Die Heldensage auf mythischen Ursprung zurückzuführen, hat er nicht versucht. Auf die Deutung der Mythen legte Grimm keinen besonderen Wert; er hat in grossen Umrissen das Gebiet des mythischen Begriffes gezeigt, er hat Andeutungen gegeben, wie dieser oder jener Mythos weiter zu verfolgen sei. Vor allem hat er durch das ihm eigene feine Gefühl für Poesie und Sprache der Kombination Thor und Riegel geöffnet. Aus der Schule der Romantik hervorgegangen verband er diese mit der von ihm gegründeten exakten Forschung.

Allein Grimm schiesst nicht selten über das Ziel hinaus: er sucht namentlich in der Poesie der Sprache nur zu oft mythischen Hintergrund, wo er nicht zu finden ist; er verbindet oft, wo zu trennen ist; er geht von einem angenommenen fertigen Mythos aus und verfolgt ihn zu wenig in seiner historischen Entwicklung; er trägt in den altgermanischen Götterglauben einen Monotheismus und ein System, das schon die Geschichte der germanischen Stämme zu nichte machen muss. Grimms Werk ist nicht für den Laien; nur mit Hilfe der Kritik wird es die reichste Fundstätte mythischen Stoffes, der Belehrung und vielseitiger Anregung.

Auf J. Grimms Schultern stehen mehr oder weniger die meisten Forscher, die sich seitdem mit mythologischen Dingen beschäftigt haben. Ein Teil derselben fand neue Mittel und Wege zum Verständnis des Glaubens unserer Vorfahren, ein anderer Teil dagegen eignete sich namentlich die Irrtümer des Meisters an und hielt es für seine Pflicht, diese unter die grosse Menge zu bringen, die sie zur Zeit noch beherrschen. In der Vorrede zur 2. Auflage (S. IX) schliesst J. Grimm seine Betrachtung der nordischen und deutschen Quellen mit der Mahnung, man müsse daran festhalten, »dass die nordische Mythologie echt sei, folglich auch die deutsche, und dass die deutsche alt sei, folglich auch die nordische«. Infolge dieses Trugschlusses hat man das nordische Göttersystem aus christlicher Zeit, wie es namentlich in der überarbeiteten Fassung der Snorra Edda systematisch geordnet vorliegt, für ein gemeingermanisches gehalten und hat an der Hand dieser Grundlage überall in Deutschland nach entsprechenden Mythen gefahndet. Da aber ältere Quellen fehlten, so mussten Märchen und Volkssagen herhalten, ein dem nordischen ähnliches System auch für Altdeutschland zu erweisen. Oft genügte ein ganz nebensächlicher Zug, die Übereinstimmung als feste Thatsache hinzustellen. So entstanden in allen Gauen Deutschlands und ausserdeutscher Länder Sammlungen von Märchen, Sagen, Sitten und Gebräuchen, in denen J. Grimm Entartung des alten Götterglaubens und die letzten Ausläufer des Heidentums gefunden hatte. Als Sammlungen der Erzeugnisse des Volksgeistes haben diese zweifellos dauernden Wert, als Beiträge zur deutschen Mythologie (d. h. Mythologie in der Grimmschen Auffassung), wie sie sich oft nennen, sind sie mit grösster Vorsicht zu benutzen.

Der gläubigste Anhänger Grimmscher Methode, der ihre Resultate zum äussersten ausbeutete und unter die grosse Menge brachte, ist Joh. Wilh. Wolf (1817—1855). Er war ein idealer Schwärmer, der namentlich in Mitteldeutschland und den Niederlanden das Volk besuchte und die Bibliotheken durchstöberte. Die von ihm gegründete *Zeitschrift für deutsche Mythologie und Sittenkunde* (4 Bde. 1853—1859) war der Mittelpunkt jener Bestrebungen.[2] In demselben Fahrwasser segelt auch Simrocks *Handbuch der deutschen Mythologie* (6. Aufl. Bonn 1887).

Eine rühmliche Ausnahme und zweifellos das Beste, was wir aus jener Zeit neben J. Grimms Mythologie an Zusammenhängendem über altdeutsche Religion besitzen, ist W. Müllers, *Geschichte und System der altdeutschen Religion* (Göttingen 1844), ein Werk, das infolge der ungerechten Verurteilung J. Grimms (Berliner Jahrbücher für wissenschaftliche Kritik 1844, no. 91—92 = Kl. Schr. V. 336 ff.) nicht die Anerkennung gefunden hat, die ihm gebührt.

§ 11. Zu den eifrigsten Sagensammlern gehört A. Kuhn, der auf diesem Gebiete geradezu bahnbrechend genannt werden muss. Ihm stand auf seinen Forschungsreisen sein Schwager W. Schwartz treu zur Seite. Beide sind für die Geschichte unserer Mythologie von Bedeutung. Aus der Beschäftigung mit volkstümlichen Sitten und Sagen der Gegenwart hatte Schwartz erkannt,

dass hier ein mythischer Grundstock vorliege, der unstreitig älter ist als die Mythen, von denen die nordischen Lieder singen, da er sich in gleicher Form bei fast allen Völkern wiederfindet. Er legte diesen wichtigen und im Kerne unanfechtbaren Satz in dem Programme »*Der heutige Volksglaube und das alte Heidentum*« (Berlin 1849) nieder. In einer Menge grösserer und kleinerer Abhandlungen verfolgte Schwartz später diesen Gedanken weiter, indem er sich hauptsächlich an die griechische und deutsche Überlieferung hielt.[3] So wurde Schwartz der Lehrer der »niederen« Mythologie, wie er den Kern der Volksdichtung im Gegensatze zu den eddischen Dichtungen (»höhere Mythologie«) nannte. Diese aber führte ihn weiter zur prähistorischen Mythologie, ja zu dem Ursprung aller mythologischen Auffassung. Den letzteren fand er in den Erscheinungen in der Luft, namentlich im Gewitter und Sturm. Diese Urmythen suchte er dann auf rein deduktivem Wege durch die Quellen zu erhärten, wobei er diese freilich ohne historische Kritik ganz nach Gutdünken ausbeutete und zustutzte. Die jüngste Volkssage konnte für ihn nicht nur uralten mythischen Gehalt haben, sondern hatte ihn auch. Auf diese Weise brachte Schwartz eine vollständige Verschiebung der mythologischen Quellen zu stande: die Volksüberlieferung sollte den Kern des Glaubens der alten Germanen geben, zu dem nur künstliche Erzeugnisse wie die Eddalieder hinzutreten. Die Methode, mit welcher er dabei arbeitete, war die alte Grimm'sche Kombinationsmethode; der Fortschritt, den durch ihn die Mythologie gemacht hat, besteht darin, dass das Suchen nach nordischen Göttern in der Volksdichtung endlich aufhörte. Allein Schwartz' Ansichten sollten noch nach anderer Richtung hin fruchtbringend wirken. Indem er dem Urquell des mythischen Denkens nachging, wurde er mit Waitz, Bastian und Tylor der Gründer der Anthropologie. Durch diese aber hat unsere Glaubensgeschichte eine bisher noch lange nicht genügend gewürdigte Hilfswissenschaft erlangt, die mehr als jede andere geeignet ist, der Kuhn'schen »vergleichenden Mythologie« den Boden zu entziehen. Unter den Forschern, die die Anthropologie im Dienste der Glaubenslehre benutzt haben, verdient besonders der Engländer A. Lang genannt zu werden.[4]

Ungleich kritischer als Schwartz ging A. Kuhn in seinen mythologischen Forschungen zu Werke. Das Studium der vergleichenden Sprachwissenschaft hatte ihn zu den Liedern des Veda geführt. Hier glaubte er eine so reine, natürliche Phantasie zu finden, dass diese geradezu oft den von Schwartz entzifferten Urmythos zeigte. So ging er bei seinen Forschungen vom Veda aus. Er griff hier einen Mythos oder Kult heraus, untersuchte ihn sachlich und sprachlich in seinem ganzen Umfange und verfolgte ihn dann mit Scharfsinn und feinem Gefühle für Naturpoesie bei den übrigen indogermanischen Völkern. An der Spitze seiner Arbeiten auf diesem Felde steht die »*Herabkunft des Feuers und des Göttertranks*« (1859, 2. Aufl. Gütersloh 1886); das Buch wurde der Kanon der vergleichenden Mythologie. Dabei wurde vergleichend im Sinne der vergleichenden Sprachwissenschaft aufgefasst: man hoffte durch Vergleichung der Mythen aller indogermanischen Völker die indogermanischen Mythen, die Urreligion der ungetrennten Indogermanen zu finden. In der Deutung der Mythen ging Kuhn mit Schwartz Hand in Hand. Beide standen hierin im Gegensatz zu dem anderen Begründer der vergleichenden Mythologie, zu Max Müller,[5] der Sonne und Himmel in den Mittelpunkt aller mythischen Anschauung der Indogermanen stellt und seine Theorie selbst als die »solare« gegenüber der »meteorischen« Kuhns und seiner Anhänger bezeichnet (Wissenschaft der Sprache, II, 476).

Auf der anderen Seite nähert sich dagegen Kuhn mehr Max Müller. Er findet nämlich wie dieser auf sprachlichem Gebiete die Grundlage der Mythen und bezeichnet mit ihm Polyonymie und Homonymie als die wesentlichsten Factoren derselben (Entwicklungsstufen der Mythenbildung S. 123 ff.): das einer Naturerscheinung, einem Elemente, einem verehrten Gegenstande beigelegte Attribut hat sich von diesem losgetrennt und ist als neues Substantivum ein mythisches Wesen geworden, das je nach der Eigenschaft, die in dem Attribute lag, bald als böses, bald als gutes Wesen erscheint. Während aber Müller die Entstehung der Mythen in Anlehnung an die solaren Erscheinungen in der Natur durch die sprachliche Metapher in eine proethnische Zeit verlegt, lässt Kuhn die Mythenbildung erst eintreten, als eine spätere Periode das Verständnis für die Sprache der früheren verloren hatte. Obgleich Kuhn und M. Müller unseren Blick für glaubensgeschichtliche Dinge offenbar erweitert haben, so legen sie doch zu viel Gewicht auf die vedischen Mythen, die im Mittelpunkte ihrer Forschungen stehen. Sie betrachten diese gewissermassen als Wurzeln der Mythen anderer indogermanischer Völker und spähen von hier aus nach den sprachlichen Früchten, wobei freilich der Inhalt des Mythos nicht selten die etymologische Deutung des Wortes stark beeinflusst hat. Solche Methode hat W. Wackernagel in seinem Schriftchen »*Das Hündchen von Bretzwil und von Bretten*« (1856. Kl. Schrift. I. 423 ff.) trefflich gegeisselt. Fast alle mythischen Parallelen, die von den vergleichenden Mythologen Kuhn-Müller'scher Richtung aufgestellt worden sind, sind mehr oder weniger haltlos und setzen eine proethnische Kulturstufe der Indogermanen voraus, die von V. Hehn als unrichtig erwiesen ist. Inhaltlich ähnliche Mythen aber finden sich auch bei nicnt indogermanischen Völkern.

§ 12. Diese Thatsache nachdrücklichst in unserer Mythologie hervorgehoben zu haben ist das Verdienst W. Mannhardt's, der hierin offenbar unter dem Einflusse Tylors stand. Mannhardt war von Haus aus Märchenmytholog, ein Schüler J. Grimms und Nachfolger und Nacheifrer Wolfs, nach dessen Tode er auch die Redaktion der Zeitschrift für deutsche Mythologie übernahm. Bald finden wir ihn als Anhänger von Kuhn und Schwartz. In seinem ersten grösseren Werke, den *Germanischen Mythen* (Berlin 1858), verficht er ihre Gedanken, indem er die Parallele zwischen dem vedischen Indra und dem nordischen Thor zieht und die Holda und die Nornen überall im Volkslied und der Sage wiederzufinden glaubt. Er selbst geisselt im Vorwort zu seinen Antiken Wald- und Feldkulten diese Verirrungen. Bald geht Mannhardt seine eigenen Wege. Benfeys Einleitung zum Pantschatantra mag ihm die Augen geöffnet haben, wie wenig auf Sage und Märchen zu geben sei. In Sitte und Brauch erkennt er bald das ältere, das festere Element der Volksüberlieferung. Fragebogen über agrarische Sitten und Gebräuche werden nach allen Gegenden gesandt; es soll ein nach den »Monumentis Germaniae« angelegter *Quellenschatz der germanischen Volkssage und Volkssitte* geschaffen werden. Das ungeheure, in seinem Werte sehr verschiedene Quellenmaterial, das er gesammelt und das auf der königl. Bibliothek zu Berlin liegt, zeigt uns die Grossartigkeit des Planes. Wie der Geolog unterscheidet Mannhardt jetzt verschiedene Schichten der Volksüberlieferung, die sich bald ineinander geschoben haben, bald nebeneinander hergehen. Die mythologische Denkform hat für ihn eine fortzeugende Kraft, daher fasst er unter der Mythologie eines Volkes »alle in seinem Geiste unter dem Einflusse mythischer Denkform zu stande gekommenen Verbildlichungen höherer Ideen«. So spricht er von Mythen, die in christlicher Zeit und zwar durch Anregung des Christentums selbst entstanden sind und giebt dadurch der Volksüber-

lieferung eine neue, von der Grimm'schen und Schwartz'schen Auffassung durchaus verschiedene Bedeutung. Mit der vergleichenden Mythologie der Kuhn-Müller'schen Richtung bricht er; er hält ihre bisherigen Ergebnisse für »verfehlt, verfrüht oder mangelhaft« (1876); die fehlenden sprachlichen Übereinstimmungen bestimmen ihn dazu. Dagegen bahnt er einer neuen vergleichenden Mythologie den Weg, und hierzu hat ihn die Anthropologie gebracht. Auch er zieht die Parallelmythen heran, aber nicht, um einen indogermanischen Urmythos zu erweisen, sondern nur, um die Übereinstimmung festzustellen und zu zeigen, wie sich bei verschiedenen Völkern aus gleicher Wurzel die Mythen auf ganz ähnliche Weise entwickelt haben. Als Grundlage der späteren Kunstmythen nimmt Mannhardt einen ausgebreiteten Dämonenkult an und zwar schon für eine proethnische Periode. Nur aus dieser Annahme erklären sich ihm die Übereinstimmungen. Im *Roggenwolf* hält er die Elementargeister noch für Winddämonen; in seinen *Korndämonen* treten daneben die seelischen Geister in den Vordergrund; erst in seinen spätesten Werken ist er zu den Vegetationsdämonen und den Pflanzenseelen geführt. Aus der Beobachtung des Wachstums der Pflanzen habe der natürliche Mensch in einer proethnischen Zeit die Wesensgleichheit zwischen sich und den Pflanzen erschlossen und letzteren eine Seele zugeschrieben. Diese Pflanzenseele ist Mannhardt der Anfang aller Mythenbildung; aus ihr ist dann der Vegetationsdämon hervorgegangen, der mit der Zeit auch mit meteorischen und solaren Erscheinungen in Verbindung gebracht worden ist. Aus dem Dämonenglauben sollen sich später die einzelnen Stammesmythen entwickelt haben. — Mannhardt ist zweifellos einer der bedeutendsten unserer Mythologen; ihm war die Geschichte des Glaubens unseres Volkes eine nationale Sache. Er hat zugleich in seinen späteren Arbeiten strenge philologische Kritik an den Quellen geübt. Er kämpfte ununterbrochen mit sich und an sich, um zur Wahrheit und Klarheit zu gelangen. Vor allem war er streng gegen sich selbst; er verurteilte seine Ansichten, sobald er sie als falsch erkannte. Gleichwohl hat sich sein System keine Anerkennung verschaffen können. Die Kulturzustände, die dasselbe voraussetzen, stimmen nicht zu den Resultaten, die wir der ungleich sichereren proethnischen Altertumskunde und der Sprachforschung verdanken. Seine Korndämonen z. B., an denen er noch in seinen mythologischen Forschungen festhält, setzen bei den Indogermanen eine Pflege des Ackerbaues voraus, die sich durch nichts stützen lässt (Vict. Hehn, Kulturpflanzen und Haustiere,[5] 14 ff. 54 ff., v. Bradke, Über Methode und Ergebnisse der arischen Altertumswissenschaft, 185 ff.). Weiter erheischt aber auch das Mannhardt'sche System ein viel zu abstraktes Denken, von dessen Existenz in der Zeit eines niederen Dämonenkultes man sich nicht zu überzeugen vermag.[6]

Eine Verbindung zwischen dem Mannhardt'schen und Kuhn-Schwartz'schen System hat neuerdings E. H. Meyer angestrebt, sicher der bedeutendste von Mannhardt's Schülern auf dem Gebiete der germanischen Mythologie. Meyer geht von dem Kuhn'schen Periodensystem aus, bringt dieses aber in ungleich festere Form. Nach diesem sieht er den Seelenglauben und -kult, d. i. einen Glauben an die Seelen der Abgeschiedenen und eine Verehrung der in der Natur fortlebenden Seelen, als den Anfang alles mythischen Denkens an. Aus diesem Seelenglauben hat sich in einer späteren Periode der Dämonenglaube entwickelt. Unter den so entstandenen Dämonen räumt er den Winddämonen den wichtigsten Platz ein. Der Hauptschauplatz für die mythischen Gebilde ist also die Luft. Mit der Zeit entstanden Wolkenwinddämonen, Wasserwinddämonen und Baumwinddämonen. Auch die Ge-

stirne, namentlich Sonne und Mond, wirkten schon zu jener Zeit mythenbildend auf die Phantasie, ihre Hauptbedeutung haben diese aber erst in der 3. Periode erlangt, bei den Völkern des Ackerbaues und der staatlichen Kultur, wo besondere Götter und Göttersysteme entstanden (Indogerm. Myth. I, 211 ff.). Einen Götterhimmel leugnet also Meyer für die indogermanische Urzeit, um an dessen Stelle einen um so ausgeprägteren Dämonenglauben zu setzen. Als erwiesen hält er vier indogermanische Dämonenmythen: den Mythus vom Donner und Blitzwesen, vom Sturmdämon, den Regenbogenmythus und den Dioskurenmythus (Ind. Myth. II. 673). Allein keiner von diesen Mythen steht fest, ja Meyer hat sie nicht einmal wahrscheinlich zu machen vermocht (vgl. ZfdPh XXI. 336 ff. W. Müller, Zur Mythologie der griech. und deutschen Heldensage). Dazu giebt Meyer dem Dämonenglauben eine Bedeutung, die er wohl schwerlich gehabt hat; fast alle germanischen Göttergestalten sollen aus ihm hervorgegangen sein. Das ist auch nicht in einem Falle weder erwiesen noch wahrscheinlich. Endlich räumt Meyer der subjektiven Phantasie der einzelnen Stämme viel zu wenig Recht ein, so dass sein mythologisches System wohl ebensowenig bestehen wird, wie das Mannhardt'sche. Diesem System liessen sich natürlich sehr viele Mythen der eddischen Dichtung nicht einreihen. Daher hat sich Meyer in jüngster Zeit ganz auf Bugges Seite geworfen und lässt wie dieser einen grossen Teil der nordischen Mythen Nachbildung christlicher Glaubenslehren in heidnischem Gewande sein. So erklärt es sich, dass z. B. die Vǫluspá, unstreitig eines der grossartigsten Werke des Nordens, in seiner sonst recht verdienstlichen germanischen Mythologie gar nicht zur Geltung kommt.[7]

Mehr auf die subjektive Phantasie der einzelnen Völker geht L. Laistner ein. Er beschäftigt sich besonders mit der Volkssage. Ihre Elemente lässt auch er in einer Periode gemeinsamen Zusammenlebens entstanden sein, namentlich nimmt er dies von den mythischen Namen an. Allein er sucht jede Sage in ihrer Heimat auf und erklärt sie mit Hilfe der Naturerscheinungen, die sich hier zeigen. Der Kern ist nach ihm alt, — hierher gehört z. B. die Vorstellung des Nebels als Wolf, des Rosses als Sturm, — die Form aber ist der Gegend angepasst. So verhilft Laistner mehr der Poesie der einzelnen Stämme zu ihrem Rechte und zeigt sich hierin als Anhänger Uhlands, der in seinem *Mythus von Thór* die mythische Dichtung der Nordgermanen in Anlehnung an die Natur ihres Landes bereits 1836 trefflich entworfen hat, wenn er auch zuweilen natürlichen Hintergrund finden will, wo keiner zu suchen ist.[8] Hierdurch erweitert zugleich Laistner unsern Blick: er lässt die Mythen nicht so einseitig wie die Schwartz'sche Schule aus einer eng begrenzten Zahl von Naturerscheinungen hervorgehen. Dabei sieht er streng auf die Etymologie mythischer Namen, die er freilich nicht immer glücklich behandelt, und sucht so Wort und Sache miteinander in Einklang zu bringen. In seinem letzten grösseren Werke, dem *Rätsel der Sphinx,* räumt Laistner auch dem Traum als mythenerzeugender Kraft sein Recht ein; er steht hierin unwillkürlich, wenn er es auch nicht offen bekennt, unter dem Einflusse des Seelenglaubens.[9] Dass Laistner bei der Verfechtung seiner Ideen zuweilen über das Ziel hinausschiesst, ist nur zu natürlich. — In Deutschland den Seelenglauben und Seelenkult nachdrücklichst als mythenerzeugendes Element verteidigt zu haben, ist das Verdienst Jul. Lipperts, mag dieser unter Tylors Einfluss gestanden haben oder nicht. Dagegen geht Lippert entschieden darin viel zu weit: alle Mythen, alle Gottheiten sollen aus dem Seelenglauben hervorgegangen sein. Um dies zu beweisen, bedient sich der Urheber dieser Auffassung philologischer Mittel, die heutzutage kein Philologe

mehr anerkennt.[10] Einem klassischen Philologen gebührt das Verdienst, Ahnenkult und Seelenglauben in Deutschland in das richtige Fahrwasser gebracht zu haben. In seiner *Psyche* (Freiburg i/B. 1890/94) hat E. Rohde die Bedeutung desselben für die griechische Religion erwiesen und uns ein Werk geschenkt, das auch kein Germanist ungelesen lassen sollte. Bedeutendes in dieser Richtung ist auch von H. S. Vodskov zu erhoffen; in seinem Werke *Sjæledyrkelse og Naturdyrkelse* (1.—6. Hefte Kbh. 1897) sucht er Seelen- und Naturverehrung aus der Kulturgeschichte zu erläutern und ihrem Umfange im Rigveda und der eddischen Dichtung nachzugehen.

§ 13. So ist seit J. Grimm bis heute Hypothese auf Hypothese aufgestellt worden, aber noch keine hat sich genügende Anerkennung zu verschaffen vermocht. Weder über den Ursprung des Glaubens, noch über die Deutung der Mythen und ihr historisches Verhältnis untereinander herrscht Einigkeit. Der Hauptfehler der Forschung liegt offenbar darin, dass man viel zu wenig Kritik bei Benutzung der Quellen geübt hat, ja eine gewisse Kritiklosigkeit gewissermassen sanktioniert worden ist.

Für die philologische Kritik der mythologischen Quellen aufs energischste eingetreten zu sein ist das Verdienst Lachmanns und Müllenhoffs. Lachmann behandelte die Mythologie als Nebenstudium der Heldensage, denn in den Gestalten dieser erkannte er — und hierin stand er im Gegensatz zu Uhland und Wilh. Grimm — verblasste Götter. Müllenhoff hielt an diesem Gedanken fest und vertiefte ihn. Ihm waren die Mythen die uralte Poesie unserer Vorfahren. Deshalb verlangte er strengste Kritik der mythischen Quellen, die nicht anders als andere litterarische Denkmäler zu behandeln und nicht von ihrem Fundorte zu trennen seien. So ist vor allem durch ihn die Bedeutung des **Tîwaz* als germanischen Gottes und die Revolution, die mit seiner Entthronung endigte, aufgehellt und verteidigt worden. Aber Müllenhoff behandelt nur die Religion; mit Volksglauben und Volkssitte beschäftigt er sich nicht. Auch sind seine Schlüsse, wenn auch durchweg geistreich und anregend, doch nicht selten allzukühn. Vor allem findet er in den Gestalten der Heldensage oft alte Götter, die schwerlich in den Helden fortleben.[11]

§ 14. Nicht ohne Bedeutung auch für die germanische Mythologie ist das Werk eines andern klassischen Philologen, O. Gruppes: *Griechische Culte und Mythen in ihren Beziehungen zu den orientalischen Religionen«* (1. B. Leipzig 1887). Mit ihm scheint für die mythologische Forschung eine neue Ära angebrochen zu sein, wenn auch seine Aufstellungen noch vielfach der Läuterung bedürfen. Man könnte seine Theorie die Wanderungstheorie nennen; er selbst bezeichnet sie als *Adaptionismus*.

Gruppe scheidet zunächst scharf zwischen den volkstümlichen Elementen der Mythologie (Märchen, Sage) und den hierarchischen, den Kunstmythen, die er nicht als die Quelle des Kultes auffasst, sondern die er aus dem Kulte hervorgegangen sein lässt. Der Kult ist ihm also das Ältere in der Religion der Völker. Nur die hierarchischen Mythen hängen mit dem Kulte zusammen; beides macht die Religion der Völker aus, die hauptsächlich unter dem Einflusse der Priester steht. Die Übereinstimmung der hierarchischen Mythen der indogermanischen Völker hebt Gruppe ausdrücklich hervor, allein keines der bisher angewandten Systeme erklärt ihm dieselbe genügend. So kritisiert er denn alle Systeme und kommt endlich zu dem Resultate, dass Kult und hierarchische Mythen von Vorderasien aus sich über fast alle Kulturvölker verbreitet haben.

In der Würdigung des Kultes berührt sich O. Gruppe mit K. Weinhold.

Dieser knüpft von Haus aus, abseits vom Wege der Weiterentwicklung germanischer Mythologie, unmittelbar an J. Grimm an. Allein er hat jederzeit die Bahnen der phantastischen Anhänger der Grimm'schen Richtung gemieden und ist für das Recht historischer Forschung energisch eingetreten, ja seine jüngsten Abhandlungen verfechten im Kerne dieselben Grundsätze und Resultate, zu denen Müllenhoff gelangt war, nur dass er mehr als dieser dem Kultus als der Wurzel des Mythus zu seinem Rechte verhilft.[12]

Auf dem Gebiete des Kultes verdienen schliesslich noch rühmlichster Erwähnung Heino Pfannenschmid und A. Tille. Des ersteren *Germanischen Erntefeste* enthalten das Beste, was wir über altgermanischen Kult besitzen. Während Pfannenschmid aber in seinen Anschauungen ganz auf Grimm'schem Standpunkte steht, verfolgt Tille in seiner *Geschichte der deutschen Weihnacht* den Kult in seiner geschichtlichen Entwicklung und in seinem Zusammenhange mit den Lebensverhältnissen des Volkes. Indem er dadurch neuen Anschauungen zum Rechte verhilft, vernachlässigt er etwas die religiösen Vorstellungen unserer Vorfahren.[13]

§ 15. Ungleich älter als in Deutschland ist das Studium des Glaubens der Vorfahren im skandinavischen Norden. Dafür ist es aber auch hier ungleich einseitiger, da es sich in der Hauptsache auf die Darstellung des mythischen Gehaltes der Edden beschränkt. Die vergleichende Mythologie hat hier wenig Anhang gefunden, weder die Kuhn-Müller'sche Richtung, noch die Tylor-Mannhardt'sche. Dagegen hat die historische Richtung einige nennenswerte Vertreter gehabt.

Der älteste nordische Mythologe ist Snorri Sturluson. Seine *Edda* ist im 1. Teile nichts anderes als eine Mythologie, ausgearbeitet für Skalden, damit diese über den Inhalt mythischer Umschreibungen, der kenningar, Bescheid wüssten (vgl. Altnorwegisch-isländ. Literaturgeschichte). Snorris mythologische Bestrebungen lebten in seiner Schule fort und haben möglicherweise auch die Sammlungen von Liedern mythischen Inhalts veranlasst. Von c. 1400 an achtete man wenig auf die alten Lieder; erst im 17. Jahrh. kam man auf sie und die Edda zurück. Allein die Beschäftigung damit war weiter nichts als ein fortgesetzter Streit über den Wert oder Unwert dieser mythischen Quellen. Das älteste nordische Handbuch der Mythologie, Grundtvigs *Nordens Mythologi* (1808. 2. Aufl. 1832), war ein von vaterländischer Begeisterung getragenes und zugestutztes Werk, wenn auch die erste Auflage manchen richtigen Gedanken enthält, der eine historische Betrachtung der Mythen anbahnte. Erst unter dem Einflusse von J. Grimm's Mythologie erschienen auch im Norden systematische Darstellungen des alten Götterglaubens, so von Munch und Keyser, vor allem aber von N. M. Petersen.[14] Die historische Richtung haben namentlich drei Gelehrte vertreten: M. Hammerich, der den Nachweis führt, dass die Ragnaröksmythen nur bei den Nordländern und zwar in der Wikingerzeit entstanden seien, Henry Petersen, der Thor als den alten nationalen Gott der Nordgermanen erweist und Oðin aus dem Süden eingewandert sein lässt, und endlich Sophus Bugge, der den grössten Teil der Eddamythen als nordische Darstellung mittelalterlich-christlicher Legendenzüge und Umwandlungen griechich-heidnischer Mythen auffasst.[15] Während die Arbeiten von Hammerich und Petersen sich allgemeiner Anerkennung erfreuen, hat Bugge durch die seinen entschiedenen Widerspruch hervorgerufen. Die Ideen, die Bugge verficht, sind nicht neu, sondern schon Jahrhunderte alt (vgl. E. H. Meyer, Völuspá S. 1 ff.), allein Bugge verteidigt sie mit den Waffen der neueren Wissenschaft, der historischen Grammatik. Nur missbraucht er diese Waffen, indem

er das mythische Wort seciert und in den einzelnen Teilen dieses oder jenes griechische oder lateinische oder keltische oder angelsächsische Wort findet, das der alte Wikinger bald falsch verstanden, bald falsch gedeutet, bald durch ein lautlich ähnlich klingendes norwegisches wiedergegeben haben soll. Wenn demnach weder Bugges Methode noch ein grosser Teil seiner Behauptungen Anerkennung finden wird, so hat er durch seine mythologischen Studien doch zu einer neuen historischen Durchforschung der nordischen Mythen angeregt, und ohne Zweifel wird es sich zeigen, dass wir einen sehr grossen Teil von dem, was wir nach Grimm als urgermanische Mythen auffassten, fallen lassen müssen. Denn das Hauptwerk, welches aus der Reaktion gegen Bugges Studien hervorgegangen ist, V. Rydbergs *Undersökningar i Germanisk Mythologi* (2 del. Stockh. 1886—89), ist nicht geeignet, diese Thatsachen zu erschüttern, da sein Verfasser die Überlieferung ohne jegliche Kritik verarbeitet, Combination auf Combination häuft und die Sprache seinen Wünschen ohne Rücksicht auf die Sprachgesetze dienstbar macht. Rydbergs Mythologie ist das erste und vielleicht das letzte nordische Werk, das auf dem Boden der vergleichenden Mythologie in Kuhn-Müller'schem Sinne steht; es ist in einer Zeit entstanden, wo diese in Deutschland schon ziemlich allgemein als überwunden galt. — Dagegen hat Bugge durch seine Arbeiten entschieden Schule gemacht. In Skandinavien haben sich H. Falk, Noreen, Schück u. a., in Deutschland der bereits erwähnte E. H. Meyer, Golther, Detter ihm angeschlossen. Leider hat sich unter einer Anzahl dieser Forscher eine neue Combinationsmethode entwickelt, die nicht weniger verderblich ist als die alte; nur die Unklarheit ihrer Vertreter, giebt uns einigermassen Gewähr, dass die Resultate nicht in die grosse Menge gelangen. Auf der anderen Seite hat aber Bugge auch auf entschiedenen Widerspruch gestossen. Unter seinen Gegnern sind die Isländer Finnur Jónsson und Eirikr Magnússon zu nennen sowie der Däne Vodskov, dessen Buch über Seelenverehrung und Naturverehrung ein bahnbrechendes Werk zu werden verspricht[16].

[1] Jac. Grimm, *Deutsche Mythologie.* 4. Ausg. mit Nachträgen und Anhang hrsg. von E. H. Meyer. Berl. 1878. Kl. Schrift. II. B. — [2] Von Joh. Wilh. Wolf erschienen: *Niederländische Sagen.* Lpz. 1843; *Deutsche Sagen und Märchen* 1845; *Deutsche Hausmärchen.* Lpz. 1851; *Die deutsche Götterlehre.* 1852. (Ein Auszug aus Grimms Mythologie); *Beiträge zur deutschen Mythologie,* 1. B. 1852; 2. B. (besorgt von Mannhardt) 1857. (Dies Werk enthält die ganze deutsche Mythologie nach Wolfscher Methode); *Hessische Sagen.* 1853. — [3] W. Schwartz' Werke sind: *Der heutige Volksglaube und das alte Heidentum.* 2. Aufl. 1862. Die Abhandlung steht auch in den *Prähistorisch-anthropologischen Studien* (Berlin 1884), die die kleineren mythologischen Arbeiten Schwartz' enthalten; *Der Ursprung der Mythologie.* Berl. 1860; *Die poetischen Naturanschauungen der Griechen, Römer und Deutschen in ihrer Beziehung zur Mythologie.* 1. B. *Sonne, Mond und Sterne.* Berlin 1864; 2. B. *Wolken und Wind, Blitz und Donner.* 1879; *Indogermanischer Volksglaube.* Berl. 1885. — [4] Waitz, *Anthropologie der Naturvölker.* 1859—65; Bastian, *Der Mensch in der Geschichte.* 3 Bde. Leipzig 1860; ders., *Das Beständige in der Menschenrasse.* Berl. 1868; *Beiträge zur vergleichenden Psychologie.* Berl. 1868; *Ethnologische Forschungen.* 2 Bde. Jena 1871—73; *Die Verbleibs-Orte der abgeschiedenen Seelen.* Berl. 1893; Tylor, *Urgeschichte der Menschheit* (Leipzig 1867); ders., *Anfänge der Kultur* (Lpz. 1873); A. Lang, *Myth, Ritual and Religion.* 2 Bde. London 1874; ders., *Custom and Myth.,* Sec. edit. 1885. — [5] M. Müller, *Essays.* Oxford 1856, deutsche Übersetzung. Lpz. 1869; *Vorlesungen über die Wissenschaft der Sprache.* 2. Serie (deutsch von Böttger, Lpz. 1866); *Natürliche Religion.* Lpz. 1890; *Physische Religion.* Lpz. 1892; *Anthropologische Religion.* Lpz. 1894. — [6] Mannhardt, *Germanische Mythen.* Berlin 1858; *Die Götterwelt der deutschen und nordischen Völker.* 1. T. Die Götter. Berlin 1860; *Roggenwolf und Roggenhund,* 2. Aufl. 1866; *Die Korndämonen,* Berl. 1868; *Der Baumkult der Germanen und ihrer Nachbarstämme.* Berl. 1875; *Antike Wald- und Feldkulte aus nordeuropäischer*

*Überlieferung erläutert.* Berl. 1877; *Mythologische Forschungen.* Mit Vorreden von K. Müllenhoff und Scherer hrsg. von H. Patzig. Strassburg 1884. (Dazu E. H. Meyer, AfdA XI. 141 ff.). — [7] E. H. Meyer, *Indogermanische Mythen.* I. *Gandharven-Kentauren.* Berlin 1883. II. *Achilleis.* Berlin 1887. AfdA XI. 141 ff. XIII. 19 ff.; *Völuspá.* Berlin 1889; *Die eddische Kosmogonie.* Freiburg i. Br. 1891; *Germanische Mythologie.* Berlin 1891. — [8] Uhland, *Der Mythus von Thôr,* Stuttg. 1836. (Schrift. VI. 1 ff.); *Schrift. zur Gesch. der Dichtung und Sage* B. 1. 6. 7. 8. — [9] Laistner, *Nebelsagen.* Stuttg. 1879; ebd. *Das Rätsel der Sphinx,* Grundzüge einer Mythengeschichte. 2 Bde. Berlin 1889; *Über den Butzenmann.* ZfdA XXXII. 145 ff. — [10] Jul. Lippert, *Der Seelenkult in seinen Beziehungen zur althebräischen Religion.* Berlin 1880; *Die Religionen der europäischen Kulturvölker.* Berlin 1881; ebd. *Christentum, Volksglaube und Volksbrauch.* Berl. 1882; *Allgem. Geschichte des Priestertums,* 2 Bde. Berl. 1883/84. — [11] K. Müllenhoff, *Tuisco und seine Nachkommen* in Schmidts Allgemeiner Zsch. f. Gesch. VIII. 209 ff.; *Die austrasische Dietrichssage* ZfdA VI. 435 ff.; *Sceaf und seine Nachkommen* ebd. VII. 410 ff.; *Der Mythos von Beowulf* ebd. VII. 419 ff.; *Über den Schwerttanz.* In den »Festgaben für G. Homeyer zum 28. Juli 1871«. 109 ff.; *Zeugnisse und Excurse* ZfdA XII. 413 ff.; *Von Sigfrids Ahnen* ebd. XXIII. 113 ff.; *Irmin und seine Brüder* ebd. XXIII. 1 ff.; *Deutsche Altertumskunde* V. B. 1. T. Berlin 1883. *Frija und der Halsbandmythus.* ZfdA XXX. 217 ff.; *Beowulf.* Berlin 1889. Vgl. auch W. Scherer, *Vorträge und Aufsätze* S. 101 ff. — [12] Weinhold, *Die Sagen von Loki* ZfdA VII 1 ff.; *Die Riesen des germanischen Mythos* Sitzungsberichte der philol. histor. Klasse der kaiserl. Akad. der Wissenschaften zu Wien. XXVI. 225 ff.; *Tius Things* ZfdPh XXI. 1 ff.; *Über den Mythus vom Wanenkrieg* Sitzungsberichte der kgl. preuss. Akad. der Wissenschaften zu Berlin. XXIX. 611 ff. — [13] Heino Pfannenschmid, *Das Weihwasser im heidnischen und christlichen Kultus unter besonderer Berücksichtigung des german. Altertums.* Hannov. 1869; *Germanische Erntefeste im heidnischen und christlichen Kultus, mit besonderer Beziehung auf Niedersachsen.* Hannov. 1878; A. Tille, *Die Geschichte der deutschen Weihnacht.* Leipzig 1893. — [14] P. A. Munch, *Nordmændenes Gudelære i Hedenold.* Christiania 1847, 2. Aufl. bearb. von Kjær. Christ. 1880. — R. Keyser, *Nordmændenes Religionsforfatning i Hedendommen* Christ. 1847 (besonders wichtig für den Kultus). — N. M. Petersen, *Nordisk Mythologi* Kph. 1842. 2. Ausg. 1863. — Vgl. auch Erik Gustav Geijer, *Samlade Skrifter,* II. 170 ff. (besonders wichtig für die Geschichte des Asenglaubens). — Konrad Maurer, *Bekehrung des norwegischen Stammes zum Christentum.* 2 Bde. München 1855/6. (Enthält das reichhaltigste Material aus der Sagaliteratur.) — [15] M. Hammerich, *Om Ragnaroksmythen og dens Betydning i den oldnordiske Religion.* Kbh. 1836. — Henry Petersen, *Om Nordboernes Gudedyrkelse og Gudetro i Hedenold.* Kbh. 1876. — S. Bugge, *Studien über die Entstehung der nordischen Götter- und Heldensagen.* (Deutsch von O. Brenner). München 1889; ders. *Über den Freyjamythos* im Christian. Morgenbladet vom 16. Aug. 1881; ders. *Iduns Æbler* Ark.f.n.Fil. V. 1 ff. (vgl. K. Müllenhoff, Deutsche Literaturzeitung 1881. II. No. 31; Edzardi, Literaturbl. für germ. und rom. Phil. 1882 Sp. 1 ff. 125 ff.). — [16] H. S. Vodskov, *Sjæledyrkelse og Naturdyrkelse.* I. Bd. Afd. Rigveda og Edda. Kbh. 1890—97.

KAPITEL IV.

## DAS VERHÄLTNIS DER NORDISCHEN ZUR DEUTSCHEN MYTHOLOGIE.

§ 16. Obgleich bereits L. Uhland 1836 die Mythen von Þór als Erzeugnisse der nordischen Dichtung behandelt hatte, ist man doch seit J. Grimm in Deutschland gewohnt, die eddischen Mythen schlechthin allen germanischen Völkern zuzuschreiben. Die historische Betrachtung der Mythen zwingt uns, mit dieser Auffassung zu brechen. Schon eine Durchforschung der mythischen Quellen der Nordgermanen lehrt die stetige, z. T. einseitige Weiterentwicklung mythischer Begriffe und Gestalten. Dazu kommt, dass man die nordischen Quellen wieder zu einseitig ins Auge gefasst hat: die Eddalieder und Snorris Handbuch der Mythologie, das zum grössten Teil auf jenen aufgebaut ist, galten als Kanon der nordisch-germanischen Götterlehre. Allein beide Quellen sind späteren isländischen Ursprungs, viele Mythen und

Mythenzüge finden sich nur in ihnen, manche widersprechen sogar dem germanischen, dem nordischen Volkscharakter. Ein z. T. anderes Bild gewähren die nordischen Sǫgur, die Funde und die Inschriften. Was wir aus diesen lernen, findet auch meist seine Bestätigung im Kulte und gibt sich schon dadurch als nationales Eigentum zu erkennen. Von diesen Quellen hat demnach die wissenschaftliche nordische Glaubenslehre auszugehen. Aus ihnen erfahren wir zugleich, dass hier ein grosser Teil niederen Volksglaubens in ganz ähnlichen Formen blühte, wie er heutzutage noch bei den südgermanischen Völkern sich nachweisen lässt. Es ist ferner bei den nordischen Quellen an der Thatsache festzuhalten, dass die Isländer ein dichterisch begabtes Volk waren, dessen Skalden zweifellos durch die subjektive Phantasie Gestalten und Züge schuffen, die nie tief im Volke gewurzelt haben. Seit Haraldr hárfagri in der 2. Hälfte des 9. Jahrhs. die unzufriedenen Grossen des norwegischen Staates zwang, ihre Heimat zu verlassen, finden wir sie auf dem Westmeere, auf den britischen Inseln, bald im Kampfe, bald im Bunde mit Kelten oder Angelsachsen, bald als Gegner, bald als Schirmer der christlichen Kirche, bis endlich ein Teil von ihnen sich auf den Færöern und dem fernen Island niederlässt, wo man rein oder gemischt mit keltischem Blute, ja neben Kelten, einen neuen Freistaat gründet. Aber auch von hier aus unternehmen viele von diesen Nordländern alljährlich Reisen ins Ausland: nach Irland, Schottland, England, nach den skandinavischen Höfen.[1] In jener Zeit blühte ihre Poesie und mit ihr das mythische Gedicht. Dass bei diesen historischen Betrachtungen die Wahrscheinlichkeit fremden Einflusses nahe liegt, muss jedem einleuchten. Und schon dieser Umstand nötigt, die isländische Dichtung mit Reserve zu benutzen und ihr im Vergleich zur Volksüberlieferung erst den zweiten Rang einzuräumen. Auf alle Fälle ist daran festzuhalten, dass die zusammenhängenden Mythen isländischer Skalden speziell nordische Mythen sind, die wohl diesen oder jenen volkstümlichen Zug aufgenommen haben mögen, die aber im ganzen mehr oder weniger Eigentum der subjektiven Phantasie ihrer Sänger sind. Wie weit sich nun in diesen entlehntes oder nationales Eigentum erweisen lässt, ist eine der schwierigsten Fragen, die die Gegenwart beschäftigt.

Ich glaube, wir müssen an dem Grundsatze festhalten, dasjenige als echt nationale Poesie hinzustellen, was dem Volkscharakter nicht widerspricht und was sich als dichterische Fortentwicklung volkstümlicher Mythenzüge erklären lässt. Dass fremde, namentlich christliche Gedanken sich in einzelnen Zügen finden, unterliegt m. E. keinem Zweifel. Doch wird die eddische Dichtung geradezu unverständlich, wenn wir die nationale Basis verlassen und die Grundlage der dichterischen Schöpfungen fremden Einflüssen zuschreiben, wie es S. Bugge und E. H. Meyer gethan haben.

§ 17. In ihren Grundzügen hat aber der Glaube der nordischen Völker einen urgermanischen Charakter, wenn sich diese in Übereinstimmung mit den übersinnlichen Vorstellungen der Südgermanen und der Angelsachsen bringen lassen, falls nicht eine Wanderung des Kultes oder Mythos von diesen Stämmen zu unseren nordgermanischen Stammesbrüdern sich wahrscheinlich machen lässt. Bei jenen sind die glaubensgeschichtlichen Quellen zwar spärlicher, aber älter und wertvoller. Demnach hat von diesen aus die Analyse der nordischen Quellen zu beginnen. Nun lehren aber die südgermanischen Quellen aus frühester Zeit, dass die Einheit des Götterglaubens bei den Südgermanen durchaus nicht so bedeutend gewesen ist, als dass man imstande wäre, einen einheitlichen Götterglauben auch nur dieser Stämme konstruieren zu können. Die Thatsache ist durch die Inschriftenfunde von neuem bestätigt

worden. Vielmehr hat es unter den einzelnen Völkern eine Reihe Amphiktyonien gegeben, deren Mitglieder in gemeinsamem Kulte eine besondere Gottheit verehrten, gerade solche Bünde, wie wir sie noch kurz vor Einführung des Christentums bei den skandinavischen Stämmen finden. Demnach müsste eine »deutsche Mythologie« eigentlich eine Glaubenslehre der einzelnen germanischen Stämme sein. Von den Urgermanen lässt sich mit Wahrscheinlichkeit nur behaupten, dass sie drei mächtige Götter und eine Göttin verehrt haben: eine alte Licht- oder Himmelsgottheit **Tiwaz*, die vielleicht schon zum Kriegsgotte geworden war, einen Gewittergott **Thonaraz*, vielleicht einen Wind- und Totengott *Wôdanaz* und die Erdgöttin *Frija*. Besonders scheint dem ersteren, dem *Tiwaz, eine Reihe Attribute beigelegt worden zu sein, die sich bei den einzelnen germanischen Stämmen vom Namen des Gottes loslösten und als besondere göttliche Gestalten herausbildeten. Aus dem Namen lässt sich die Thätigkeit des Gottes erkennen, die zum Attribut die Veranlassung gab; sonst entwickelte sich die losgetrennte Gottheit lokal, d. i. im Kultverbande, zum höchsten göttlichen Wesen, bei dem namentlich die Seiten der Wirksamkeit ausgebildet wurden, deren der Amphiktyonenverband zu seiner materiellen Existenz besonders bedurfte: die Entwicklung des Kultes und Mythos ging jederzeit mit den menschlichen Interessen Hand in Hand. Wenn ich im Vorliegenden gleichwohl nicht eine Glaubenslehre der einzelnen Stämme zu geben gedenke, so bestimmt mich dazu die Erwägung, dass durch eine solche einzelne Gottheiten, die sich bei mehreren Stämmen entwickelt haben oder von einem Stamme zum andern gewandert sind, zerrissen würden, und dass vor allem der Volksglaube, der sich namentlich in Sagen und im Aberglauben offenbart, in seinen Grundzügen sicher einer proethnischen Periode angehört und demnach allen Germanen gemeinsam ist. Dieser alte Glaube an seelische Geister und Dämonen mag einst Religion gewesen sein, die durch das Aufkommen einer neuen zurückgedrängt wurde, die aber im Volke in alter Frische fortlebte und sich teilweise mit der neuen Religion vermischte.

[1] Über den Verkehr der alten Nordländer mit dem Westen vergl. Worsaae, *Die Dänen und Nordmänner in England, Schottland und Irland.* Deutsch von Meissner. Leipz. 1852; K. Maurer, *Die Bekehrung des norwegischen Stammes zum Christentume.* 2 Bde. München 1855/56; ders. *Island von seiner ersten Entdeckung bis zum Untergange des Freistaats.* S. 24 ff.; Sars, *Udsigt over den norske Historie.* Deel I. (2. udg.) Christ. 1877; Steenstrup, *Normannerne.* 4. Bd. Kbh. 1876—82. (Hauptwerk); Mogk, *Kelten und Nordgermanen im 9. und 10. Jahrhunde.* Lpz. 1896; Jørgensen, *Den nordiske Kirkes Grundlæggelse og fyrste Udvikling* Kbh. 1874—78; Taranger, *Den angelsaksiske Kirkes Indflydelse paa den norske.* Krist. 1890.

### KAPITEL V.

### DER SEELENGLAUBE DER ALTEN GERMANEN.

Tylor, *Anfänge der Kultur;* Glogau, *Das Vorstadium und die Anfänge der Philosophie.* Kiel und Leipz. 1895; Spencer, *Principles of Sociology.* 2 Bde. London 1876—79; Lang, *Myth, Ritual and Religion.* 2 Bd. Lond. 1884; *Custom und Myth.* Lond. 1885; Rohde, *Psyche;* M. Müller, *Anthropologische Religion;* Bastian, *Die Verbleibungsorte der abgeschiedenen Seele;* Caland, *Über Totenverehrung bei einigen der indogerm. Völker.* Amsterd. 1888; ders. *Altindischer Ahnenkult.* Leiden 1893; H. Hildebrand, *Folkens Tro om sina Döda.* Stockh. 1874; G. Storm, *Vore Forfædres Tro paa Sjælevandring.* Ark.f.n.Fil. IX. 199 ff.; von Amira, *Tierstrafen und Tierprocesse.* Innsbruck 1891; A. Lehmann, *Overtro og Trolddom* 4 d. Kbh. 1893—96.

§ 18. Die verschiedenen Schichten übersinnlicher Vorstellungen. »Die erste und hervorragendste unter den Ursachen, welche die Thatsachen der alltäglichen Erfahrung zu Mythen umbilden, ist der Glaube an

das Belebtsein der ganzen Natur, der in seiner höchsten Form zur Personifikation gelangt« (Tylor, Anfänge der Kultur I, 281). Überall erkennt der natürliche Mensch in den Erscheinungen der Natur höhere Wesen, denen gegenüber er selbst machtlos dasteht, oder die wenigstens Gewalt über ihn haben oder Eigenschaften an den Tag legen, die er selbst nicht besitzt. Er kann sich diese Wesen nicht anders vorstellen als Wesen mit Gestalt, die er selbst kennt, als Tiere oder als Menschen. So entstanden die mythischen Gebilde der Dämonen Ob der Ohnmacht, die er diesem Geschöpfe der Phantasie gegenüber einsieht, fühlt er sich gezwungen, durch Spende, Speise und Trank, wie er es selbst liebt, den Dämon sich geneigt zu machen oder ihn zu versöhnen, ihn um seinen Beistand, sein Wohlwollen zu bitten. So entstehen Opfer und Gebet, der erste Kult, der ebenso alt ist wie das älteste mythische Gebilde. Neben der Natur wirken aber auch die Erfahrungen im Leben auf den natürlichen Menschen und veranlassen ihn zu mythischem Denken. Es ist eine anerkannte Thatsache, dass alle Völker in der Kindheit ihrer Entwicklung an ein Fortleben der Seele in der Natur glauben. Der Tod mag es in erster Linie gewesen sein, der zu solchem mythischen Denken angeregt hat. Der Überlebende fühlte, dass etwas aus dem toten Körper gewichen war, was in ihm noch fortlebte, was er aber auch in der Natur, die ihn umgab, in den Elementen wiederzufinden glaubte. Schon frühzeitig muss er die Seele, das Leben, mit der bewegten Luft, dem Winde, in Zusammenhang gebracht haben: beides erkannte er, und doch konnte er es nicht sehen. Die Seele konnte wieder menschliche Gestalt annehmen, eine Gestalt, die dem Lebenden bald sichtbar, bald unsichtbar war. So brachte er Seele und Leben in der Natur in engsten Zusammenhang: erstere schien ihm in den Elementen fortzuleben, sie hauste in der Erde und der Luft, in den Bergen, in Gewässern und Wäldern. Allein nicht nur im Tode verliess die Seele den Körper, sondern auch im Schlafe, und ging dann wandelnd bald in dieser, bald in jener Gestalt umher. Der Traum, in dem der Mitmensch bald als Feind, bald als Freund erschien, musste den Menschen in seiner Auffassung bestärken. So entstand denn der Seelenglaube, so entstand der natürliche Drang, den Abgeschiedenen am Essen und Trinken teilnehmen zu lassen, der Totenkult. Das grosse Kapitel des Volksglaubens hat zum grossen Teile in diesem Vorstellungskreise seine Wurzel.

Man hat Seelenglauben und Dämonenglauben in ein gewisses zeitliches Verhältnis zu einander gebracht, indem man jenen für das ältere, diesen für das spätere ansah (E. H. Meyer). Allein das lässt sich nicht beweisen; wir haben nur mit der Thatsache zu rechnen, dass beide Schichten der mythischen Vorstellungen bei den Germanen vorhanden waren. Dazu kann man oft gar nicht entscheiden, ob das mythische Gebilde aus dem Seelenglauben oder dem Dämonenglauben hervorgegangen ist; beide gehen nur zu oft ineinander über. Nur aus praktischen Gründen wird hier der Seelenglaube zuerst behandelt, d. h. die mythischen Vorstellungen unserer Vorfahren, bei denen sich noch ein innerer Zusammenhang zwischen der Seele des Menschen und dem mythischen Gebilde erweisen lässt. Personifikationen der Naturgewalten und Naturerscheinungen gehören zu den Dämonen.

Neben dem Glauben an Seelen und Dämonen haben aber auch die Germanen einen Glauben an höhere Gottheiten besessen, vor allem haben sie einen mächtigen Himmelsgott verehrt. Es mögen in einzelnen Gegenden Dämonen durch Verehrung und Kult zu höheren persönlichen Gottheiten gewachsen sein, die dann über ein grösseres Gebiet herrschten, als der Kreis in sich schliesst, aus dem sie hervorgegangen sind, nirgends aber finden sich Dämonen des Himmels, der Sonne, der mütterlichen Erde. Die Erhabenheit des Himmels

und der Sonne hat den denkenden Menschen schon früh an ein mächtiges Wesen glauben lassen, das auf seine Geschicke einwirkt, das über den Gewalten der Natur steht, und das deshalb besondere Verehrung verdient. Es kann nicht geleugnet werden, dass diese Vorstellung schon einen höheren Grad menschlicher Einsicht verlangt und deshalb in der Geschichte des Glaubens jünger als Seelen- und Dämonenglaube ist, allein dies kommt für die deutsche Glaubensgeschichte weniger in Betracht: hier gilt die Thatsache, dass die Germanen aus ihrer Heimat die Verehrung eines persönlich gedachten Gottes des Himmels mitbrachten. Als Herr über die verschiedenen Erscheinungen in der Natur führte er verschiedene Beinamen, aus denen sich besondere Gottheiten entwickelten, die sich wieder teilweise mit den Dämonen berührten. An diese Gottheiten hat sich dann hauptsächlich der gemeinsame Kult im Gauverbande geknüpft, sie sind besonders die Wurzeln der Religion und der religiösen Dichtung.

§ 19. Nach den Forschungen Tylors, Spencers u. a. darf als erwiesen angesehen werden, dass fast alle Völker den Glauben an ein Fortleben der Seele haben. Auch die alten Germanen haben ihn gehabt, und zwar wurzelt er bei ihnen so fest, dass er sich trotz aller Kulturanstürme bis heute erhalten hat; in Sitte und Recht, in Brauch und Aberglauben finden wir noch bei allen germanischen Stämmen die Spuren dieses uralten Glaubens.

In jedem Menschen lebte neben dem Körper noch ein zweites Ich, das den Körper verlassen konnte, das sich im Tode von ihm trennte, das persönlich gedacht wurde und infolge dessen auch wieder eine dem Menschen bekannte Gestalt annehmen konnte. Am klarsten drückt dies Verhältnis zwischen Körper und Seele der Norweger durch seine *fylgja* d. h. Folgerin aus. Die Seele ist die Begleiterin des Menschen auf seinem Lebenswege.

Nach dem Tode kehrt sie in die ewig belebte Natur zurück. Hier setzt sie ihr irdisches Leben fort oder kommt in die grossen Scharen der Geister, ja kann sogar wieder geboren werden. Im Winde merkt man ihr Fortleben: dieser besteht aus dem Seelenheere, das meist aus Bergen kommt und in die Berge zurückkehrt. Allein nicht jede Seele wird unmittelbar nach ihrem Tode in die grosse Schar der Geister aufgenommen, manche irrt unstet umher und sucht sich immer wieder mit ihrem Körper in Verbindung zu setzen. Sie erscheint in ihrer vollen Persönlichkeit den Lebenden als Wiedergänger (Gespenst) namentlich in der Nähe des Ortes, wo ihr Körper beerdigt liegt, und sucht ihnen zu schaden. Daher ist es heilige Pflicht, alles zu thun, was der Seele ihre Ruhe geben kann. Oft nimmt sie Tiergestalt an, woraus sich die vielen Tierprozesse des Mittelalters erklären, denn Tierprozesse sind Gespensterprozesse (v. Amira, Mitteil. des Instit. f. östr. Geschichtsforschung XII. 599). Als persönliches Wesen hat aber auch die Seele nach dem Tode menschliche Bedürfnisse: sie verlangt Speise und Trank und erhält beides von den Überlebenden, sie nimmt Teil an dem Leichenschmause, der ihr zu Ehren gehalten wird, sie erhält Opfer auf Bergen, in Flüssen, an Quellen, im Walde, kurz überall, wo die Geisterscharen zu verweilen scheinen. Das ist uralte Auffassung unserer Vorfahren, die wir in den alten Quellen auf Schritt und Tritt verfolgen können.

Eine der ältesten Sitten aller germanischen Stämme ist es, dem Toten in seinen Hügel dasjenige mitzugeben, was ihm im Leben teuer und wert gewesen ist, was er hier zu seinem Leben gebraucht hat. Jahrtausende über die schriftlichen Quellen germanischer Sitte hinaus gehen die Funde, die aus der Erde ausgegraben sind, die stummen, aber treuesten Zeugen der Sitte und des mit ihr verknüpften Glaubens. Schon aus der Steinzeit findet man

Waffen, Handwerkszeuge, Schmucksachen in den Gräbern (Montelius, Die Kultur Schwedens in vorchristlicher Zeit S. 34, Worsaae, Vorgeschichte des Nordens S. 38 ff.; S. Müller, Vor Oldtid S. 152 ff.; E. Cartailhac, L'âge de pierre dans les souvenirs et superstitions populaires); die folgenden Zeitalter setzen die alte Sitte fort; Trinkhörner, Würfel, Glasbecher u. s. w. treten zu den früheren Gegenständen, und als der nordische Wiking als Seekönig den Ozean auf seinen Barken durchfurchte, da bedurfte er des Schiffes auch noch nach dem Tode. Die Funde von Tune und Gokstad in Norwegen, wo sich in mächtigen, über zwanzig Meter langen Schiffen neben dem mit fürstlicher Pracht umgebenen Häuptlinge Sklavengebeine, Pferde-, Hunde-, Falkenskelette erhalten haben (Montelius a. a. O. 173 ff.; Worsaae a. a. O. S. 58 ff., 73 ff.; 121 ff.; S. Müller a. a. O. S. 313 ff.; H. Petersen, Aarb. 1890, S. 209 ff.; Neergard, ebd. 1892 S. 321 ff.; H. Hildebrand, Folkens Tro om sina Döda S. 52 ff., 107 ff.; Montelius, Svenska Fornminnesför. Tidskr. VI. S. 149 ff.), sprechen für die Echtheit der späteren Quellen, die gleiches berichten (vgl. Kålund, Aarbøger for nord. Oldkynd. 1870 S. 369 ff.; Fritzner, Norsk hist. Tidskr. IV. 206 ff., Thomsen, Ursprung des russ. Staates S. 32 ff.). Und solch alte Sitte hat sich bis zur Gegenwart erhalten. Noch in diesem Jahrhunderte legt man in Schweden den Toten Tabakspfeifen, Handmesser, ja selbst die gefüllte Branntweinflasche in den Sarg (Weinhold, Altnord. Leben S. 493). Wie im skandinavischen Norden, so ist es auch in Deutschland. Die Gräberfunde bestätigen auch hier die Thatsache, dass man dem Toten in das Grab gab, was er während des Lebens gebraucht hatte (Lindenschmit, Handbuch der deutschen Altertumskunde, an vielen Stellen; Weinhold, Die heidnische Totenbestattung in Deutschland. Sitzungsber. der Wiener Akademie der Wiss. 1858. 117 ff. bes. 203, 1859. 171 ff. bes. 208). Auch hier hat sich bis heute allüberall noch die Sitte erhalten; sie lässt sich durch die Jahrhunderte verfolgen, sie ist gewandelt mit der Kultur des Volkes und hat deren Gewand angezogen, bis man endlich so weit gekommen ist, dem Toten Regenschirm und Gummischuhe mit ins Grab zu geben (Köhler, Volksbrauch u. s. w. im Voigtland, S. 441). Ein Unterschied zwischen dem Brennalter und dem Hügelalter lässt sich bei dieser Sitte nirgends wahrnehmen (Weinhold, Totenbestattung 1858. 202 ff.). In nichts anderem kann diese festgewurzelte Sitte ihren Ursprung haben als in dem Glauben, dass nach dem Tode das zweite Ich des Menschen noch fortlebe und zwar ein Leben, das ähnlich dem Leben im Körper ist: die Seele wird als persönliches Wesen gedacht. Hieraus erklärt sich weiter die weitverbreitete Sitte, dass man sofort nach eingetretenem Tode Fenster und Thüren öffnen muss, damit die Seele hinausfliegen könne. Man stürzt Töpfe, Bänke und Stühle um, dass sie ja nicht hängen oder sitzen bleibe (Wuttke, Aberglaube § 725). Sie kann auch mitnehmen, was ihr beliebt. Deshalb pflegt man in ganz Mittel- und Norddeutschland den Tieren, den Bäumen des Gartens, dem Getreide in Scheune und auf Böden den Tod des Hausherrn oft unter feierlichen Ceremonien anzuzeigen und die Gegenstände zu bitten, dass sie zu dem neuen Herrn halten möchten (Wuttke § 727). Da die Seele Persönlichkeit hat, so kann sie natürlich auch wieder gerufen werden, sie kann erscheinen. Totenbeschwörung ist über ganz Deutschland verbreitet, Geisterbanner finden sich überall (Wuttke § 773 ff.). In Deutschland können wir den Brauch aus alter Zeit nicht belegen, in den altnordischen Quellen dagegen findet er sich oft: Oðinn beschwört die Vǫlva, damit sie ihm die Träume Baldrs deute (Baldrs Draumar 3), Freyja weckt die Vǫlva Hyndla, um mit ihr nach Valhǫll zu reiten (Hyndlulj. 1) u. ö. Der Mangel an älteren deutschen Quellen berechtigt

nicht, gleiche Auffassung für eine frühere Zeit auch in Deutschland in Abrede zu stellen. Der Tote kann natürlich auch dann sprechen und handeln. So erklärt es sich, dass ihm bisweilen sogar der Prozess gemacht wurde (v. Amira, Tierstrafen; K. Maurer, Sitzungsber. d. Münchener Akad. der Wiss. 1896. 1 ff.). Speise verlangt er, wie jeder lebende Mensch. Die noch heute üblichen Leichenschmäuse, an denen unsichtbar auch der Tote Teil nimmt (Wuttke § 740. 747), wären uns unverständlich, führten nicht alte Quellen zu dem, was heute vergessen ist. Wiederum haben die Gräberfunde, in Deutschland wie in Skandinavien, gezeigt, dass man dem Toten Speise und Trank mit ins Grab gab, dass man auf seinem Hügel Steine mit Vertiefungen anbrachte, in die man aller Wahrscheinlichkeit nach Spenden goss, die für den Toten bestimmt waren; es sind dies die sogenannten Opfersteine (Rochholz, Deutscher Glaube und Brauch I, 303 ff.; Montelius a. a. O. S. 35). Nordische Quellen leiten von diesem Brauch zum Verständnis der neueren Sitte hinüber: sie erzählen uns, wie noch in christlicher Zeit die Toten bei ihrem Leichenschmause (*erfiǫl* d. i. erbbier) erschienen seien und an diesem Teil genommen hätten (Guðrúnarhv. 8, vergl. dazu Ed. AM. II, 957***, Eyrbyggja S. 100). Auch bei den Sachsen wurde das Totenopfer, das »*sacrilegium ad sepulchra mortuorum*« (Indic. superst. Nr. 1), verboten, und Burchard von Worms eifert noch um das Jahr 1000 gegen die »*oblationes, quae in quibusdam locis ad sepulchra mortuorum fiunt*« (Myth. III, 407, vgl. auch Weinhold, Totenbestattung 1858. S. 204). Das Mahl wurde von Haus aus der Seele des Verstorbenen gebracht. Je zahlreicher aber nach altgermanischer Sitte ein Mahl besucht war, umsomehr Ehre brachte es dem, dem es galt. Isländische Quellen erzählen uns von Leichenschmäusen, an denen 1000, ja gegen 1500 Mann Teil nahmen (Laxd. cap. 27), und in der Oberpfalz heisst es noch heute: »je mehr beim Leichenschmaus getrunken wird, desto besser, denn es kommt dem Toten zu Gute« (Bavaria II, 324). Bringt der Überlebende die Spende dem Toten nicht, so rächt sich dieser. Nur von dieser Annahme aus erklärt sich die Bestimmung der ags. Bussordnungen über die Körnerspende »*pro salute viventium et domus*« (Wasserschleben S. 173).

Während der Leib noch im Hause liegt, weilt auch die Seele in der Nähe desselben. Man sieht sie nicht, aber man fühlt ihre Nähe; sie offenbart sich auch dem Menschen und lässt in allerlei Anzeigen die Zukunft erkennen (Wuttke, § 298 ff.). Auch gegen solchen Glauben streitet schon Burchard von Worms (Myth. III, 408). Überhaupt besitzt die vom Körper getrennte Seele weissagende Kraft, und zwar hat sie diese sowohl nach dem Tode als auch im Traume (Strackerjan, Aberglaube und Sagen aus Oldenburg II, 119, Henzen, Über die Träume im Altnordischen 59 f., Fritzner, Norsk hist. Tidsskr. IV, 172 ff.). Die alten Kirchengesetze eifern dagegen, Geister und Gespenster zu fragen. Diese Befragung lässt sich bei allen Naturvölkern beobachten (Tylor, Anfänge der Kultur I, 436. II, 23 u. öft., Rohde, Psyche 313 f., 348). Nicht alle jedoch scheinen die Stimme der Toten zu vernehmen; Sonntagskinder sind es besonders in der Volkssage. Durch Lieder scheint man die geflohene Seele haben zwingen können, die Zukunft zu offenbaren. Wenigstens vermag ich das *dadsisas* des Ind. superst. (»de sacrilegio super defunctos id est *dadsisas* Nr. 2) nicht anders zu erklären. Offenbar decken sich diese Lieder mit den *carminibus diabolicis qui supra mortuum nocturnis horis cantantur* (Burchard von Worms, Myth. III, 405). Das Wort *dadsisas* oder *siswâ* (Graff, Ahd. Spr. VI, 281) ist noch nicht genügend aufgeklärt; wären es einfache Totenklagelieder, Leichengesänge (Schade, Ahd. Wörtb. II, 768.

Gramm. II, 183), vielleicht ähnlich dem altnord. *erfikvæði* oder der *erfidrápa*, so wäre es unverständlich, weshalb die christliche Kirche so gegen diese Lieder geeifert hätte, weshalb sie *carmina diabolica* genannt, weshalb sie zu nächtlicher Weile gesungen worden wären. Vielmehr scheinen es Lieder gewesen zu sein, wie die *hellirûna, hellirûn* (Graff, Ahd. Spr. II, 525) oder die *dohot-(dot)rûna*, durch die man die Seele nötigte, dem Freunde Glück und dem Feinde Schaden zu bringen, oder Lieder, durch die man die Seele zwang, die Zukunft zu offenbaren (vgl. dazu Henning, Die deutschen Runendenkmäler S. 77. — Kögel, Gesch. der deutschen Literatur I. 50 ff., versteht darunter Zauberlieder, durch die man den Geist des Verstorbenen wegbannte, eine Anschauung, die sich nicht mit dem Seelenglauben der Germanen vereinen lässt). In letzterem Falle hätten wir in den *vardlokkur* der Nordländer, den Geisterlockliedern, mit deren Hülfe die Volven die seelischen Geister zur Offenbarung der Zukunft riefen, ein ganz analoges Beispiel (Maurer, Bekehrung I, 445 ff.).

§ 20. Hat die Seele den Körper verlassen, so wird sie bald körperlos gedacht, bald aber — und zwar in den meisten Fällen — nimmt sie einen neuen Körper an oder kehrt zeitweise in den verlassenen Körper zurück. In jenem Falle gelangt sie zu den Scharen der Geister, die unsichtbar die Luft durchziehen oder die als Flammen auf den Gräbern weilen und die Menschen in die Irre führen, in diesem erscheint sie als Gespenst, als Wiedergänger, als Mahre, Trude, Alp, Hexe, Bilwis, Walkyre und in mancherlei anderen Gestalten, oder auch als Zwerg, Wicht, Elfe und bildete in diesen Wesen den Übergang zu den Dämonen.

Die Seele verlässt den Körper als Hauch, als Atemzug. Atem ist sprachlich »Seele, Geist«. Dann schwebt sie nach dem Tode in der Luftregion umher, behält jedoch ihre individuelle Existenz noch bei. Anfänglich hält sie sich in der Nähe des toten Körpers auf, sie begleitet ihn selbst zu Grabe (Knopp, Sagen aus Hinterpommern 165). Man verschliesst deshalb die Thüren und Fenster, dass sie nicht in das Zimmer zurückkehre, in dem der Tote liegt. Daher muss man den toten Körper so schnell als möglich unter die Erde bringen. Nur selten blieb bei unseren Vorfahren derselbe während der Nacht im Hause (Weinhold, Altnord. Leben 476). Weit verbreitet ist auch die Sitte, sowohl im Norden als in Deutschland, — und dort schon aus alter Zeit belegt —, dass man bei dem Tode böswilliger oder übel beleumundeter Menschen im Hause an der der Hausthüre entgegengesetzten Seite ein Stück Mauer niederlegt, wo man die Leiche hindurchzieht, und dann dies schnell wieder zumauert, damit die Seele, falls sie zurückkehre, keinen Eingang ins Haus finde. Wird so die Seele als ein den Körper überlebendes Wesen gedacht, so ist sie doch durchaus nicht ewig. Die alten Nordländer haben eine reiche Anzahl Erzählungen von Spukgeistern Verstorbener, die den Nachbarn ihrer irdischen Heimstätte Unglück zufügten. Dem Geiste wird in fast allen Fällen das Handwerk nur dadurch gelegt, dass man den Leichnam des Verstorbenen, der sich in der Regel noch unversehrt erhalten hat, ausgräbt und ihm das Haupt abschlägt und verbrennt (Maurer, Bekehrung II, 85 ff.). Denn der Kopf ist der Sitz der Seele, woraus sich die Sitte erklärt, dass man den Kopf eines Toten aufhob, um von ihm die Zukunft zu erfahren. Wie tief dieser Glaube an das Fortleben der Seele wurzelt, zeigen die altschwedischen Satzungen, nach denen die Selbstmörder verbrannt werden mussten, damit sie nicht nach dem Tode anderes, ehrliches Volk plagten (Hyltén-Cavallius, Wärend och Wirdarne I, 459 f. 472). Und gleiches hat man auch mit den Körpern der Spukgeister in Deutschland gethan (Praetorius, Weltbeschreibung S. 277 ff.).

Wie bei fast allen Völkern findet sich auch bei den germanischen der engste Zusammenhang zwischen Seele und Wind. Was liegt auch näher, als die als Atem den Körper verlassenden Seelen sich als Wind vorzustellen? Über das gesamte germanische Gebiet sind die Sagen vom wütenden Heere oder der wilden Jagd verbreitet (Myth. II, 765 ff.; F. Liebrecht, La Chasse sauvage, in Gervasius v. Tilbury 173 ff.; Schwartz, Der heutige Volksglaube). Oft tritt ein Führer oder eine Führerin der Schar auf; dann hat sich der alte Seelenglaube mit dem Dämonen- oder Götterglauben verbunden. Wohl hat der alte Mythus mit der Zeit andere Gestalt angenommen, namentlich hat das Christentum die Seelen zu Seelen ungetaufter Kinder gemacht, aber aus allem blickt noch der alte Kern durch. Bis ins 12. Jahrh. hinauf lässt sich das wütende Heer zurück verfolgen (Myth. II, 766), und wie klar noch damals die Vorstellung war, dass dieses Heer eben ein Geisterheer sei, zeigt die Stelle aus dem Gedichte von Heinrich dem Löwen: *da qvam er under daz wöden her, da die bösen geister ir wonung han* (Massmann, Denkm. S. 132). Weiter berichtet Agricola in seinen Sprichwörtern (667), wie das wütende Heer durch das Mansfelder Land gefahren sei und wie man in ihm erst jüngst verstorbene Menschen wahrgenommen hätte. Praetorius erzählt uns, wie sich um das Grab eines Toten tagelang ein Wirbelwind erhoben habe (Weltbeschr. 277). Bekannt ist ja die schöne Sage von dem Kind mit dem Thränenkrüglein, das sich nach seinem Tode ebenfalls in der Schar der durch die Luft sausenden Geister befand (Witzel, Sagen aus Thüringen I, 220). Überall auf Schritt und Tritt lässt sich dieser engste Zusammenhang zwischen Wind und Seele verfolgen. Und wie im Süden, so auch im germanischen Norden. Beim Sturme z. B. fährt nach norwegischem Volksglauben noch heute die *Aasgaardsreia* oder *Jolaskreið* durch die Luft, eine Schar gestorbener Menschen, die während des Lebens Trunkenbolde, Raufbolde, Betrüger, Verleumder u. dergl. gewesen sind (Faye, Norske Folkesagn 62, Munch, Annal. f. nord. Oldk. 1846. S. 312 ff.). Schon zeitig müssen in dem Vorstellungskreise unserer Vorfahren diese Scharen mit dem Totengotte oder der Totengöttin, mit einem Winddämon in Verbindung gebracht sein, der dann die Führung über diese unsteten Seelen übernahm, und unter solcher Führung finden sie sich in der Volkssage ungleich öfterer. Von Haus aus ist der Führer schwerlich da gewesen. Findet sich doch neben dem geführten Heere in allen germanischen Ländern noch bis heute das führerlose Heer (E. H. Meyer, Germ. Mythol. S. 236 ff.). Da ist nicht der alte Führer vergessen, da ist auch nicht dem Geisterheere ein Führer aufzuzwingen: wir haben in diesen Mythen vielmehr Überreste einer uralten Schicht des Seelenglaubens, die im Volke stets neben der Auffassung von dem angeführten Seelenheere einhergegangen ist. In diesen Kreis von Mythen gehören auch die Sagen von den Schlachten, die in der Luft, namentlich über Schlachtfeldern, stattfinden (Praetorius, Weltbeschreibung 196 ff.; Schönwert, Sagen aus der Oberpfalz II, 143 ff.; Meier, Sagen aus Schwaben I, 123 u. ö.). Die Sagen mögen jung sein, sie mögen an eine historische Thatsache anknüpfen, allein der Vorstellungskreis, aus dem sie hervorgegangen sind, ist ein uralter: es ist die Vorstellung von dem Fortleben und Forthandeln der dem Körper entwichenen Seele. Aber auch in der Form sind diese Sagen schon alt. In der Wikingerzeit fand einst ein Kampf zwischen einem in Irland sesshaften Normannenkönige Hǫgni (Hagen) und einem anderen Normannenhäuptling, Heðin (Hetel) statt, weil dieser jenem seine Tochter Hilde entführt hatte. Auf einer der Orkneye Háey (vergl. Munch, Annal. 1852, S. 61) soll er nach der Snorra Edda (AM. I, 434), deren Verfasser der Ragnarsdrápa des Skalden Bragi (SnE. I, 436 ff.) folgte,

und nach einem shetländischen Volksliede (K. Hoffmann, Sitzungsberichte der kgl. bayr. Akad. der Wiss. 1867, II, 208), auf Hithinö an der pommerschen Küste nach Saxo grammaticus (ed. Müller I, 240 ff.), auf einer Insel der Nordsee nach der Gudrun (Avent. VIII resp. XVII) stattgefunden haben. Die norwegische Quelle, die ins 9. Jahrh. hinaufreicht, hat zweifellos den richtigen Ort bewahrt. Der Kampf muss einer der bedeutendsten der Wikingerkämpfe gewesen sein. An diesen knüpfte sich der Mythus, dass Hilde jede Nacht die Toten erwecke und dass diese hier bis zum Untergange der Götter fortkämpfen müssten. Das ist nichts anderes, als der alte Mythus vom Kampfe der Seelen Gefallener, wir wir ihn in Deutschland finden, im nordischen Gewande an einer besonderen Stätte lokalisiert und auf historische Personen übertragen (vergl. Müller, Mythologie der Heldensage 216 ff.). Nicht weniger und nicht mehr vermag ich an diesem Stoffe als Mythus anzuerkennen. Auch die *einherjar* der nordischen Dichtung, die vorzüglichsten aller Kämpfer, wie auch Thor als *einheri* bezeichnet wird (Lokas. 60), die Menschen, die nach dem Tode nach Valhǫll kommen und dort täglich zum Kampfe ausziehen und abends zu frohem Gelage zurückkehren (Vafþr. 40 ff. Grímn. 18, 23. 36. 51, SnE. I, 84), sind die fortlebenden Seelen Gefallener; es sind dichterische Gestalten der nordischen Poesie, zu denen der Volksglaube die Veranlassung gegeben hat: sie sind in Verbindung mit Óðin gebracht als dem Wind-, Toten- und Schlachtengotte; die Zeit der Wikingerzüge hat der schlichten Volksphantasie eine höhere Form gegeben.

§ 21. Lebten so die Seelen nach dem Tode im Wind und Sturme fort, indem sie die Beschäftigung dieses Lebens fortsetzten, so musste auch für sie ein Ort der Ruhe da sein, an dem sie ausruhten, wie jeder Lebende, an dem sie sich den Freuden ruhiger Geselligkeit hingaben, an dem sie waren, wenn in der Natur Windstille herrschte. Wir finden sie auch hier wieder überall in der Natur. Die in allen germanischen Ländern bis ins Heidentum hinauf überlieferten Berichte über den Quellen-, Fluss-, Baum-, Bergkult wären uns unverständlich, wenn wir nicht die mythische Belebung dieser Dinge annähmen. Dass aber diese mythischen Geschöpfe die Seelen Verstorbener sind, können wir wiederum auf Schritt und Tritt verfolgen. Aus den Bergen scheint der Wind zu kommen, unter dem Wasser scheint er die Wellen in Bewegung zu setzen, im Walde scheint er durch das Rauschen der Blätter sein Dasein kund zu geben. Hier weilen daher überall die Seelen, hier ruhen sie aus, hier bringt man ihnen Opfer und Spenden. Ganz besonders verbreitet ist das Verweilen des Windes, also auch der Seelen, in Bergen, und zwar findet sich diese Auffassung überall, wo wir Berge finden (Tylor, Anfänge d. Kult. II, 61). In Deutschland müssen wir freilich, wenn wir von dem Kult absehen, den Berichten der Volkssage vertrauen, die sich aber bis ins Mittelalter hinein verfolgen lassen (Mannhardt, Germ. Mythen. 264 f.). Die Venus- und Hollenberge sind es besonders, in denen die Seelen unter dem Regimente der Totengöttin hausen. Hierher werden die Menschen gelockt und kehren nicht wieder. So gehört hierher die Sage von der Lurlei, dem Elbenfelsen (Hildebrand, Z. f. d. Unterr. V, 433; Hertz, Sitzungsber. der Münchener Akad. der Wissensch. 1886. I, 217 ff.), ferner die weit verbreitete Sage vom lockenden Spielmann (Henne Am Rhyn, Die deutsche Volkssage S. 91), die auch im Rattenfänger von Hameln zum Ausdruck kommt (Jostes, Der Rattenfänger von Hameln, ist der mythischen Seite dieser Sage nicht gerecht geworden). Ungleich klarer erzählen nordische Sagen Mythen von Geistern, die sich in Bergen aufhalten und hierher Lebende zu sich rufen und holen. Von Flosi erzählt die Njála (S. 698 ff.),

er habe geträumt, wie ein Mann aus einem Berge herausgekommen wäre und all seine Leute gerufen hätte; dann sei er wieder in den Berg verschwunden. Bald darauf starben Flosis Leute. Nach der Eyrbyggjasaga (S. 7) glaubt Þórólfr, dass er und all seine Nachkommen in den Berg Helgafell nach dem Tode fahren werden. Auch sonst erfahren wir, dass ganze Geschlechter in einen Berg eingehen, oder dass sich einzelne schon zu Lebzeiten den Hügel wählen, wo sie einst weiter hausen wollen (Maurer, Bekehrung II, 89. I, 94). In einen Berg geht z. B. nach der Ynglingasaga König Svegðir ein, um zu Óðin zu gelangen (Heimskr. S. 12 f.). Von besonderer Bedeutung ist die Erzählung von der steinreichen Auð (Landnáma Isl. S. I, 111), da sie einen Schluss auf altdeutschen Kult gestattet. Hier heisst es, dass die christliche Auðr auf dem Kreuzesberg (Krosshólar) Christum angebetet hätte und dass sie hier begraben liege. Ihre Nachkommen aber verfielen ins Heidentum zurück. Gleichwohl haben sie den Berg, in dem die Auðr ruhte, für heilig gehalten, haben hier eine Opferstätte errichtet und sind in dem Glauben gewesen, dass alle Angehörigen der Auð einst nach dem Tode in diesen Berg gelangen würden. Der ganze Zusammenhang zeigt, dass hier nur eine Opferstätte gemeint sein kann, die für die Dahingeschiedene errichtet war. Mit Hülfe dieser und mancher anderen ähnlichen Stelle (Keyser, Nordm. Rel. 108) verstehen wir die Bestimmung des Indiculus superstitionum »*de his, quae faciunt supra petras*«, d. h. Totenopfer, die Verstorbenen auf Felsen gebracht werden.

Von dieser Auffassung unserer Vorfahren aus erklären sich auch am einfachsten die vielenorts bekannten Sagen von bergentrückten Kaisern und anderen Lieblingen des Volkes. Am bekanntesten ist ja die Kyffhäusersage von Friedrich II., den spätere Berichte zu Friedrich Barbarossa gemacht haben (vgl. G. Voigt, in Sybels Hist. Zsch. XXVI, 131 ff.; Fulda, Die Kiffhäusersage; R. Schröder, Die deutsche Kaisersage; F. Kampers, Die deutsche Kaiseridee in Prophetie und Sage), eine Sage, die sich bereits 1426 in der Chronik des Stadtpfarrers Engelhusius von Einbeck findet. Wie hier der Kaiser Friedrich schlafend mit seinen Helden im Berge weilt, so hausen in anderen Gegenden andere: derselbe *Friedrich* ruht in einer Felsenhöhle bei Kaiserslautern, in Westfalen beim Dorfe Mehnen im Hügel Bablionie *Wedekind,* in Geroldseck *Siegfried,* im Sudemerberge bei Gosslar *Heinrich der Vogelsteller,* im Unterberg bei Salzburg *Karl V.* oder *Karl der Grosse,* in England König *Artus,* in Nordschleswig bei Mögeltönder und bei Kopenhagen unter dem Fels von Kronborg *Holger Danske* (vgl. Myth. II, 794 ff.), in Schweden Ólaf (Landsmålen Bih. I. 178). In anderen Sagen sind es Frauen, die im Berge sich befinden, in noch anderen wird schlechthin erzählt, dass es nur bewaffnete Scharen wären, die im Berge weilten, allein es wird ausdrücklich hinzugefügt, dass es *animae militum interfectorum* (Chron. Ursberg. a. 1223. Mon. Germ. VIII, 261) seien. Man pflegt diese Sagen von dem bergentrückten Kaiser, namentlich von Friedrich, als verblassten Volksglauben alter Wodansmythen aufzufassen (vgl. E. H. Meyer, Mythol. S. 241 ff.), und da alles doch nicht so recht zu dem nordischen Óðin passen will, so giebt man ihm noch Frau Holle und Donar zur Gesellschaft mit in den Berg. Nichts hat unsere Mythologie mehr in Misskredit gebracht, als solche Kombination. Der schlichte Volksglauben an ein Fortleben der Seele in dem Berge ist auch hier der mythische Kern gewesen, und dieser Volksglaube ward an diese oder jene historische oder sagenhafte Gestalt, die der Liebling des Volkes gewesen war, geknüpft. Das ist ein Glaube, den wir fast bei allen Völkern finden (Oldenberg, Die Religion des

Veda S. 242. 255; Rhode, Psyche 104 ff.), und wir dürfen bei ihm nicht an keltischen Einfluss denken. Die Seele konnte nach der Überlieferung der Väter nicht für immer aus der Welt geschwunden sein, und so lies man sie in einem Berge fortleben, der sich in der Nähe befand, und den der Volksglaube als Aufenthaltsstätte der Verstorbenen kannte. Denn alle diese Sagen stammen aus den Gegenden, wo sie lokalisiert sind, obgleich die historische Gestalt meist gar keine nähere Beziehung zu dem Orte gehabt hat. Und wie konnte sich die Volksphantasie einen Kaiser, zumal einen kriegerischen, anders denken, als umgeben auch nach dem Tode von den Scharen, die er im Leben zum Siege geführt hatte und die für ihn gefallen waren? Aus demselben, echt germanischen Volksglauben ist aber auch die nordische Vorstellung von Valhǫll, dem Aufenthaltsort der Einherjer hervorgegangen. Das ganze Kapitel darüber ist nichts anderes als ein Stück Dichtung aus der Wikingerzeit, entstanden in Anlehnung an diesen alten Volksglauben und geformt durch das Leben in der Wikingerzeit. Da aber Óðinn der Gott der Toten und der Schlacht war, so wurde mit ihm Valhǫll und ihre Bewohner in engsten Zusammenhang gebracht. Valhǫll selbst war aber von Haus aus nichts anderes, worauf bei Óðin zurückzukommen ist, als der Totenberg, wie noch bis heute sich in Schweden Berge mit Namen Valhall finden (Rietz, Svenskt Dialektlex. 789).

§ 22. Aber nicht nur in Bergen, sondern auch in Gewässern, Teichen, Brunnen, Wolken hausen die Seelen (Mannhardt, Germ. Myth. 95. 271 f.; Bastian, Die Verbleibungsorte der abgeschiedenen Seele). Auch hier sind sie bald allein, bald in Verbindung mit einem Führer, namentlich mit Frau Holle. Von letzterem müssen wir sie zunächst wieder lostrennen, da er in das Kapitel der chthonischen Gottheiten gehört. Die Gewässer als Aufenthaltsort der Seelen spielen namentlich in den Volkssagen und dem Volksglauben, der sich an die Geburt des Menschen knüpft, eine bedeutende Rolle. Wie die Seele als zweites Ich nicht nach dem Tode aus der Welt schwindet, sondern in der Natur fortlebt, so muss sie natürlich auch da sein, bevor sie zum Menschen kommt. Die Seelen können also als Kinder wiedergeboren werden. Wir müssen uns in Deutschland auch hier wiederum ausschliesslich auf die Volkssage verlassen. Beim Tode gewährten uns die Ausgrabungen Aufschluss, über die Sitte bei der Geburt sind sie stumm, und die Bestimmungen der Heidenbekehrer eifern nicht gegen irgend welche heidnische Sitte. Auch hierin lüften die nordischen Quellen wenigstens etwas den Schleier. Der Aufzeichner der Helgilieder berichtet uns, dass Helgi und Svava wiedergeboren seien (Eddalieder Bugge S. 178), und am Schlusse des zweiten Liedes von Helgi dem Hundingstöter erzählt er dasselbe von Helgi und Sigrún (a. a. O. S. 201) und fügt ausdrücklich hinzu, dass das Glaube der Menschen im Altertum gewesen sei, dass es aber jetzt nur noch alter Weiber Wahn wäre. Auch im kurzen Sigurðsliede ist es Hǫgnis grösster Wunsch, dass Brynhild nicht wiedergeboren werde (V. 45). Die Sagas bestätigen diesen Glauben: Von Ólaf dem Heiligen glaubte man, er sei der wiedergeborene Ólafr Guðrǫðarson (Flatb. II, 135, dazu FMS. IV, 27 ff.); in der Gautreksaga erscheint Starkaðr als *endrborinn jǫtunn* (»wiedergeborener Riese«, Fas. III, 36), und noch in christlicher Zeit (1256) glaubten die Nachbarn des Þorgils von Ás, dass er der wiedergeborene Kolbeinn sei (Sturl. II, 234). Näheres über die Wiedergeburt selbst freilich erfahren wir aus den Quellen nicht. Ob nun die über das ganze germanische Gebiet verbreitete Ammenrede, dass die kleinen Kinder aus Brunnen oder Teichen geholt werden (Mannhardt, Germ. Myth. 255 ff.), auf altem Glauben beruht oder erst späteren Ursprungs ist, bleibe dahin gestellt. Auf keinen Fall glaube ich,

dass der Verjüngungsbrunnen des Mittelalters, der sogenannte »Jungbrunnen« (Myth. I, 488), mit dem Seelenglauben etwas zu thun hat, wie Wolf (Beiträge I, 167) annimmt. Dagegen erhalten andere Volkssagen und Aussprüche unter der Voraussetzung der Wiedergeburt der Seele ihre Erklärung. Es wird sich zeigen, wie die geschiedene Seele alle möglichen Gestalten anzunehmen vermag, wie sie der Volksglaube aber besonders gern, zumal die des Kindes, in der Gestalt eines Vogels oder Insektes durch die Luft fliegend denkt. Nun sagt man in dem Salzburgischen zu Kindern, wenn man ihnen etwas erzählt, das vor ihrer Geburt geschehen ist: »Du hast damals noch nicht gelebt, du bist noch mit den Mücken herumgeflogen«. Und in ganz West- und Niederdeutschland ist der Glaube verbreitet, dass Schmetterlinge die Kinder brächten (vgl. Mannhardt, Germ. Myth. 242 ff.).

§ 23. Wie die Seelen ihren bestimmten Ruheort haben, so schlagen sie auch, wenn sie durch die Luft fahren, einen bestimmten Weg ein. Auch in Bezug auf die Zeit sind die Geister an menschliche Satzungen gebunden. Sie erscheinen besonders nur während der Nacht, und wenn es in der Natur am trübsten und rauhsten ist, im Winter, besonders in den zwölf Nächten, da ist ihre Festzeit, die Zeit ihrer grössten Macht (Fritzner, Norsk Hist. Tidsskr. IV, 211 f.). Wiederum wurzelt in diesen uralten und sicher urgermanischen Vorstellungen ein grosser Teil unseres Volks- und Aberglaubens.

Zu den Orten, wo man die Scharen der Seelen am sichersten treffen kann, gehören die Kreuzwege. Sie spielen im heutigen Volksglauben eine nicht unbedeutende Rolle. An ihnen treiben die Geister ihr Spiel, über sie vor allem muss man zu kommen suchen, wenn das wütende Heer herannaht, da man sonst mitgenommen wird, über Kreuzwege lassen sich Geister tragen und werfen dann klingendes Gold als Lohn zu, hier zündet man ihnen zu Ehren Lichter an. An ihnen kann man auch mit den Geistern verkehren: da waltet der Zauber, da offenbart der Verstorbene die Zukunft (Wuttke, Abergl. § 108 u. ö.). Schon der heilige Eligius (Myth. III, 401) und Burchard von Worms (ebd. 407) eifern gegen die Verehrung an den »bivia« und »trivia«. Dasselbe geschieht in ags. Homilie des Älfric »de falsis diis«, wo zugleich erwähnt wird, dass dem Mercurius die Opfer an den Kreuzwegen gebracht worden wären (Caspari, Mart. von Bracaras, De correct. rustic. S. CXIX). Auffallend ist, dass die Gesetze und nordischen Quellen meines Wissens nichts von der Verehrung übernatürlicher Mächte an Kreuzwegen erwähnen. Andererseits haben Musterpredigten den Eiferern gegen das Heidentum zugrunde gelegen, die im alten römischen Reiche ihren Ursprung haben, und im römischen Glauben ist die göttliche Verehrung an Kreuzwegen anerkannte Thatsache. Auch die nordische Volksüberlieferung weiss nur wenig von der Heiligkeit der Kreuzwege (isl. *Krossgötur,* Árnason, Ísl. Þjóðs I, 135. 436; dän. *Korsvei* Thiele, Den danske Almues overtr. Meninger S. 181). Es ist daher die Möglichkeit nicht ausgeschlossen, dass sich dieser Aberglauben und die Verehrung der Toten an Kreuzwegen in Deutschland, so tief er jetzt auch im Volksglauben wurzelt, unter römischem Einfluss entwickelt habe, wie ja auch Diana, Venus und andere römische Gestalten in den Volksglauben eingedrungen sind. Gleichwohl muss hervorgehoben werden, dass die Kreuzwege bei den verschiedensten Völkern der Erde in ähnlicher Weise wie in germanischen Ländern eine Rolle spielen, dass sie vor allem sehr häufig auch im altindischen Volksglauben vorkommen (Oldenberg, Die Religion des Veda S. 267 f., 442, 495 u. öft.), und dass daher der Aberglaube, der sich an die Wege knüpft, recht gut urgermanisch sein kann.

Die Zeit, wann die seelischen Geister ihr Wesen treiben, ist meist die

Nacht. Aus Erzählungen, Spuk- und Gespenstergeschichten erfahren wir, dass ihre Macht zu Ende ist, sobald der Tag graut oder sobald die Kirchenglocke ein Uhr schlägt. Daher heissen sie an. *myrkriður, kveldriður.* Nur während der Nacht treiben sich die mythischen Gestalten des Seelenglaubens, wie Mahre, Alp, Hexe u. dgl., umher und geben sich schon dadurch als seelische Wesen zu erkennen. Von den vielen nächtlichen Erscheinungen, die die nordische Literatur und Volkssage kennt, sei nur hingewiesen auf das Erscheinen von Helgi dem Hundingstöter (Eddal. Bugge 198 ff.), der bei nächtlicher Weile der Sigrún auf seinem Grabhügel erscheint und sie bittet, nicht mehr um ihn zu klagen, und auf die Erzählung der Hervararsaga, nach der Hervǫr während der Nacht zum Grabhügel ihrer Verwandten nach Samsey geht. Der Hügel öffnete sich und in Flammengestalt ruhten die Seelen der Verstorbenen auf ihm. Angantýr spricht mit ihr und spendet ihr das treffliche Schwert Týrfing, dass man ihm ins Grab mitgegeben hatte (Hervarars. Ausg. von Bugge 211 ff.).

Die Jahreszeit, zu der das grosse Fest der seelischen Geister stattfindet, war bei unseren Vorfahren die Zeit, wo die Tage am kürzesten, die Nächte am längsten und die Stürme am häufigsten sind. Das ist die Zeit der Zwölfnächte, wie wir sie unter kirchlichem Einflusse zu nennen pflegen (Tille, Weihnachten S. 3). Es ist nicht unwesentlich, dass das kirchliche *δωδεκαήμερον* zur Zwölftnacht geworden ist, denn schon hierin scheint ein Hinweis zu liegen, dass das nächtliche Treiben im Mittelpunkte jener Zeit steht. In anderen Gegenden heissen die Tage Rauhnächte, Losstage (Weinhold, Weihnachtsspiele S. 11). Sie fallen später, je weiter wir nach Norden kommen. Schon in dieser Thatsache liegt, dass eine alte, vom Volke heilig gehaltene Zeit nur einen fremden Namen erhalten hat: in Bayern gehen sie vom St. Thomastag bis Neujahr, in Strichen Norddeutschlands fallen sie erst nach Neujahr, sonst in Deutschland fast durchweg von Weihnachten bis zum Dreikönigstage (Wuttke, Abergl. § 74), in Skandinavien feierte man diese heiligen Tage, das Julfest, erst Mitte Januar, bei Beginn des Monats Þorri (Maurer, Bekehr. II. 234). Wir sehen schon aus den verschiedenen Zeiten, zu denen in den einzelnen germanischen Ländern das Fest gefeiert wurde, dass die Natur der Gegend die Zeit der Feier beeinflusst haben muss. Das ist die Zeit, wo die seelischen Geister ihr grosses Fest feiern. Da fährt die wilde Jagd, das wütende Heer besonders durch die Lüfte, bald allein, bald geführt von chthonischen Gottheiten (Mannhardt, Götterwelt der deutschen und nord. Völker S. 140 ff., Fritzner, Hist. Tidsskr. IV, 211 f.). Wo letztere sich entwickelt hatten, treten die Scharen mehr zurück: die Feste werden zu Ehren der Götter gefeiert. Aber gleichwohl können wir noch aus unzähligen Spuren erkennen, dass sie ursprünglich den Geistern galten, und man hat auch diese nicht vergessen, als Götterkult an Stelle des Seelenkultes getreten war. Nordische Quellen erzählen uns, wie Unholde das grosse Julfest feiern (Maurer, Bek. II, 235). Andere berichten von *dísa-* und *alfablót,* Disen- und Elfenopfern, die um dieselbe Zeit stattfanden (vgl. namentl. Heimskr. S. 308): zwischen Elfen und Disen einerseits und den Seelen andererseits besteht aber der engste Zusammenhang: jene sind eben Seelen Verstorbener. Noch heute hält in Norwegen die Aasgaardsreia zur Julzeit ihr Trinkgelage (Faye, Norske Folkes. 63) wie es auf Island die álfar thun (Jón Arnason, Ísl. Þjs. I. 106—25). Opfer geben nur unter der Voraussetzung Sinn, dass derjenige der Speisen teilhaft werde, dem das Opfer gilt. In unserem Volksglauben sind im allgemeinen die Opfer vergessen; gewisse Gerichte, die man in jenen Tagen isst, scheinen nur noch schwach daran zu erinnern. Auch

für die Verstorbenen, denen man zuweilen besondere Tische deckte, sollten die Speisen sein. Ob unsere Christgaben damit in irgendwelchem Zusammenhange stehen, ist zum mindesten fraglich. Gleichwohl müssen einmal auch in Deutschland Opfer bestanden haben, und ich sehe im Hinblick auf die nordische Sitte keinen Grund ein, die Bestimmungen gegen Brot- und Speisenspende, die Anfang Januar stattgefunden haben soll, ausschliesslich auf römisches Gebiet zu verweisen, wenn auch der Tag selbst in der römischen Feier festwurzeln mag (vgl. die Pseudoaug. homilia de sacrileg. § 17: *Quicumque in calendas januarias mensas panibus et aliis cybis ornat* etc. und dazu die Anmerk. von Caspari S. 33). Noch heute ist überall diese Zeit eine heilige. Die wilde Jagd, das wütende Heer allein ist es, das zu jener Zeit die Herrschaft hat. Oft tritt der Führer in den Hintergrund, wo er aber im Volksglauben auftritt, da erscheint er nirgends als ein göttliches Wesen, das ein neues Jahr heraufführt, sondern als chthonische und Windgottheit. Durch nichts lässt es sich weder aus alten Quellen noch aus dem Volksglauben erweisen, dass diese festliche Zeit der Wiederkehr der Sonne, dem verjüngten Himmels- und Sonnengotte gegolten habe. Von unserer Auffassung der zwölf Nächte aus wird uns auch der Zauber und die Weissagung, die in dieser Zeit mehr denn sonst in Blüte steht, verständlich. Träume, in diesen Tagen geträumt, gehen in Erfüllung; aus allerlei Dingen glaubt man zukünftige Dinge ablesen zu können: je gewaltiger der Sturm saust, desto fruchtbarer wird das Jahr, gedeiht in dieser Zeit das Vieh, so gedeiht es auch ferner; was in diesen Tagen geboren wird, erhält die Gabe, die Geister zu sehen und mit ihnen zu verkehren (Wuttke, Abergl. § 74 ff.). Schon bei dem Tode konnte man die Beobachtung machen, dass die geschiedene Seele in die Zukunft zu schauen vermag, und dass sie unter Umständen diese den Menschen mitteilt. Hier, zur Zeit des grossen Seelenfestes, sehen wir den Gedanken verallgemeinert, und aus ihm heraus erklärt sich die Heiligkeit jener Tage. Aber die seelischen Geister können nicht nur Gutes bringen, sie können auch Böses zufügen, denn es gibt sowohl gute als auch böse Geister, und deshalb sucht man vor allem den Garten und Stall vor ihnen zu schirmen. An die Stallthüren macht man Kreuze, um dadurch die Geister von den Tieren fern zu halten. Hiermit mag auch die über ganz Deutschland verbreitete Sitte in Verbindung stehen, die Stämme in jener Zeit mit Strohseilen zu umbinden, damit sie reiche Frucht tragen (Jahn, Die deutschen Opfergebräuche 214 ff.), und manches andere.

§ 24. Bestand bei unseren Vorfahren der Glaube, dass die Seele ein zweites Ich sei, das den Körper mit dem Tode verlässt und als selbständiges Wesen fortlebt, so war nur ein geringer Schritt zwischen dieser Vorstellung und der Auffassung, dass die Seele auch im Schlafe den Menschen verlassen könne. Schlaf und Tod sind einander so ähnlich, dass sich ein natürliches Volk den Zustand des einen nicht anders als den des andern denken kann. Und im Schlafe erfährt der Mensch mehr denn sonst die Existenz der persönlichen Seele: er sieht im Traume, wie längst Verschiedene zu ihm kommen, wie Personen, die weit von seinem Aufenthaltsorte weilen, mit ihm verkehren, er hört von ihnen Dinge, die erst eintreten sollen. Es kommt ihm so natürlich vor, — scheint es uns doch zuweilen noch unklar zu sein, ob wir etwas wirklich erlebt oder nur geträumt haben —, er kann es nicht anders fassen, als dass sich etwas Wirkliches zugetragen habe, und da der Körper der Traumgestalt nicht zugegen ist und war, so muss es ihre Seele gewesen sein, die mit dem Träumenden verkehrte. Ist aber dies Überzeugung und Glaube, so ist der nächste notwendige Schritt, dass auch der

Körper während der Nacht, überhaupt im Schlafe, zuweilen wie tot daliegt: dann hat ihn seine Seele verlassen, sie geht wandelnd umher, geht zu Tanz und Freuden, quält ihre Mitmenschen, stiftet Schaden an, vermag auch zuweilen die Zukunft zu offenbaren. Das ist ein Glaube, den fast alle Naturvölker haben (Tylor, Anf. d. Cult. I, 433 ff.). Auch unseren Vorfahren ist er durchaus eigen gewesen; er haftet uns bis zur Gegenwart an, und wie tief er im Volke wurzelt, das lehrt das grosse Kapitel der Hexenverfolgungen, die uns nur unter der Voraussetzung dieses alten Glaubens verständlich werden.

Unser »*Traum*« und ahd. *gitroc*, as. *gidrôg*, altn. *draugr* »das Gespenst« hängen sprachlich auf das engste zusammen (vgl. Osthoff PBB VIII, 276; Henzen, Über die Träume 1 ff.): der Traum scheint die Thätigkeit des *draug* oder die Fähigkeit, mit anderen Seelen im Schlafe zu verkehren, auszudrücken. Wer diese Fähigkeit nicht besass, hiess nach an. Quellen *draumstoli* (»der Fähigkeit zu träumen beraubt«), und solches galt als Krankheit (Fms. VI, 199). Eine wie bedeutende Rolle die Traumerscheinung im nordischen Volksglauben, aus dem sie die literarischen Quellen geschöpft haben, gespielt hat, ist von Henzen gezeigt worden (a. a. O.). Und wie hier, so lässt sich auch im deutschen Volksglauben das Wandeln der Seele überall verfolgen. Bei den einzelnen seelischen Erscheinungen wird davon zu sprechen sein. Besonders häufig wird erzählt, dass es der Geliebte oder die Liebste ist, die zu nächtlicher Stunde den Körper verlässt und den Geliebten aufsucht (Praetorius, Weltbesch. 10; Nordd. S. 420 u. öft.). Im Zusammenhang damit steht der weit verbreitete Aberglaube, dass in gewissen Nächten und bei gewissen Handlungen die Mädchen ihren künftigen Liebsten sehen können (Wuttke, Abergl. § 352 ff.). Wie sinnlich aber im Volksglauben die Auffassung von der Wanderung der Seele während des Schlafes war, zeigt die Erzählung, die uns Praetorius in der Weltbeschreibung (S. 40) aus der Saalfelder Gegend in Thüringen berichtet. Darnach soll sich einst beim Obstschälen eine Magd schlafen gelegt haben. Da sahen die anderen Mägde ein rotes Mäuslein aus ihrem Munde kriechen, das zum Fenster hinaus eilte. Eine andere vorwitzige Magd habe dann die Schlafende genommen und verkehrt gelegt. Nach kurzer Zeit kommt das Mäuslein zurück und will wieder in den Mund der Magd fahren. Allein es findet die Öffnung nicht, irrt eine Zeit lang umher und verschwindet dann wieder. Die Magd aber ist von dieser Zeit an »mausetot« gewesen und nie wieder lebendig geworden. Ähnliche Sagen sind über die ganze germanische Welt verbreitet und lassen sich bis in die frühste Zeit deutscher Geschichte zurückverfolgen. Ausser Mäusen sind es besonders Schlangen und Wiesel, die dem Munde des Schlafenden entschlüpfen (vgl. E. H. Meyer, Germ. Myth. S. 65 f. Grimm DS. Nr. 461).

Aber auch sonst besitzen gewisse Menschen die Kraft, dass ihre Seele den Körper verlassen und andere Gestalt annehmen kann. *hamfar* »Gestaltenfahrt« nannten die alten Isländer eine solche Ausfahrt der Seele und *hamhleypa* das menschliche Wesen, das diese ausführen konnte (Eddalieder Ausg. Bugge S. 172; Heimskr. Ausg. Unger 151, 25 ff. Fas. I. 102 f. III. 504 ff. Eyrbyggja S. 18 f. vgl. Nyrop, Navnets Magt S. 51 ff.; Fritzner, Hist. Tidsskr. (norsk) IV. 166. 168). Interessant ist in dieser Beziehung die Erzählung von König Hertnids Gemahlin in der Thiðrekssaga, die in Drachengestalt mit ihrem Geisterheere gegen König Isung kämpft (cap. 352—55). Der Sagaschreiber erwähnt hier ausdrücklich, dass er nach deutschen Liedern dieses erzähle. Wie fest dieser Glaube im Volke wurzelt, zeigt die Thatsache, dass die Volksgesetze Bestimmungen gegen diese Seelenwanderung haben: sie wird nach diesen streng bestraft, wenn sie aus eignem Antriebe der betreffenden Person vor sich ge-

gangen ist, dagegen milder, wenn eine höhere Macht es erheischt hat (vgl. Fritzner a. a. O. S. 174; v. Amira, Tierstrafen S. 1 ff.; K. Maurer, Sitzungsber. d. Münch. Akademie 1896. I. 1 ff.).

§ 25. Die verschiedenen Gestalten alten Seelenglaubens. Während die vorhergehenden Abschnitte den Glauben an ein Fortleben der Seele im allgemeinen begründen sollten, wird das Folgende zeigen, wie die fortlebende Seele ausser in den Elementen den Lebenden erscheinen konnte. Eigentümlich ist vor allem der aus dem Körper gewichenen Seele die Proteusnatur: sie vermag alle möglichen Gestalten, besonders Tiergestalten, anzunehmen. Treten dabei einzelne Personen hervor, so hat der Volksglaube den wesentlichen Charakterzug der betreffenden Person auf die Gattung des Tieres einwirken lassen, in dessen Gestalt die Seele erscheint. Die Eigenschaften des Menschen und des Tieres waren das tertium comparationis: Kinderseelen erscheinen besonders häufig in der Gestalt von Vögeln, Jungfrauen in der von Schwänen, listige Männer als Füchse, grausame als Wölfe u. dgl. Es kann aus dem Volksglauben eine vollständige Seelenfauna zusammengestellt werden, aus dem deutschen sowohl wie aus dem skandinavischen: die Seelen erscheinen als Fliegen, Bienen, als Schmetterlinge, als Vögel jeder Art (Myth. II, 690 ff.). Geizhälse und Missethäter erhalten die Gestalt schwarzer oder feuriger Hunde, schnaubender Pferde, Stiere, Kröten u. dgl. Untreue Weiber zeigen sich als Eulen (vgl. Wuttke § 755). Auch in Gestalt von Kälbern, Kühen, Schafen, Lämmern, Hirschen, Hasen, Kaninchen zeigt sich die fortlebende Seele (Mannhardt, Germ. Myth. 490 f.)[1]. Auf dem Gebiete der altnordischen Prosaliteratur hat Henzen die reiche Fauna seelischer Tiergestalten zusammengestellt (Die Träume u. s. w. S. 38). Auch hier kann die Seele Gestalten annehmen vom Vogel bis zum Löwen, Wolf und Eisbären. Charakteristisch ist die schöne Stelle aus den christlichen Sólarljóð, wo die Seelen in der Hölle mit versengten Vögeln verglichen werden (V. 53: *sviðnir fuglar — er sálir váru flugu — svá margir sem mý*). Der heutige Volksglaube des Nordens gleicht wiederum dem deutschen bis ins kleinste: auch hier haben wir die ganze nordische Fauna (Hyltén-Cavallius, Wärend I, 461 ff. Thiele, Danmarks Folkes. II, 294 ff. Faye, Norske Folke-Sagn 72 ff.). Eine besondere Rolle spielt hier der Nachtrabe, das Käuzchen (schwed. *nattramm,* Hyltén-Cav. I. 467, dän. *natravn,* Thiele II. 297 f.), nach schwedischer Sage die Seele eines ausgesetzten Kindes. Das ist alter Glaube, der fast allen Völkern eigen, den wir bei den Wilden ebenso finden, wie bei den alten Griechen und Römern (vgl. Tylor, Anfänge der Kultur II. 8 ff.; Hildebrand, Folkens Tro S. 136 f.; Roscher, Kynanthropie des Marcellus von Side S. 13 ff.).

Wir sehen hieraus wieder einmal, wie lange sich alter Volksglaube erhalten hat. Vielleicht gelingt es noch, diesen Vorstellungskreis auch auf deutschem Gebiete bis ins Altertum hinüberzuführen. Gervasius von Tilbury (lib. III. § 73) überliefert von den Störchen einen Volksglauben, nach dem sie Menschen sind, die sich nur bei uns als Vögel zeigen. Dass damit unser altes Ammenmärchen, der Storch bringe die Kinder, zusammenhänge, ist schwerlich anzunehmen, wenn auch dieses sicher im Seelenglauben seine Wurzel hat. Der Storch am Weiher, wie auf Rügen der Schwan an dem See

[1] Soweit genügende Zusammenstellungen dieser mythischen Vorstellungskreise vorhanden sind, begnüge ich mich, auf diese zu verweisen. Die neueren Sammlungen haben die Erfahrungen nur durch neue Beispiele gestützt. Dieser Abriss der Mythologie würde zu sehr anschwellen, wollte ich stets die zahlreichen Belege aus den Sammlungen selbst bringen. Doch habe ich die Belege geprüft und keinen aufgenommen, der nicht aus germanischem Munde stammt, so schwer es auch zuweilen ist, dies festzustellen.

(Arndt, Schriften III, 547), dem Aufenthaltsorte der Seelen, holt die junge Seele nach dem Volksglauben aus dem Wasser, wenn er sich seine Nahrung holt, und fliegt dann mit ihr weit über die Lande.

Ein weiterer Kreis abergläubischer Anschauungen hat im Glauben an das Fortleben der Seele in Tiergestalt seine Wurzel. Schon der heilige Eligius (Myth. III. 403), die Väter des Trierschen Konzils im Anfang des 14. Jahrhs. (Friedberg, Aus deutschen Bussbüchern 104) und manche andere Kirchenversammlungen eifern gegen den heidnischen Unfug, auf den Vogelgesang oder auf die Tiere zu achten, die einem beim Verlassen des Hauses oder bei Beginn eines Werkes zuerst zu Gesicht oder Ohren kommen. Alles Eifern hat diesen Glauben nicht auszurotten vermocht. Wenn ein Hase, eine Katze, ein Schwein beim Ausgehen über den Weg läuft, so bedeutet das Unglück; eine weisse Gemse bedeutet sogar den Tod. Der Wolf, Fuchs, Adler dagegen bringt Glück. Ähnlicher Glaube findet sich bei fast allen Völkern der Erde (Andree, Ethnographische Parallelen und Vergleiche S. 1 ff.). Was das oft unscheinbare Tier auf das Geschick des Menschen für Einfluss haben soll, ist nicht recht ersichtlich, dagegen wird uns der Glaube verständlich, wenn wir wissen, dass es nicht das Tier ist, das dem Menschen begegnet, sondern die Seele eines Verstorbenen, die in Tiergestalt einherwandelt und die Glück und Unglück bringen kann. Natürlich ist im heutigen Aberglauben der Zusammenhang zwischen Tier und Seele vergessen, nur das Resultat desselben hat sich erhalten und von Geschlecht zu Geschlecht fortgepflanzt. Noch klarer tritt der alte Seelenglaube in dem Volksglauben zu Tage, dass man aus den Tönen der Tiere die Zukunft erkennen könne. Eine ältere Stufe dieses Glaubens lässt die Tiere, namentlich die Vögel, sprechen und die Zukunft offenbaren. Im Märchen hat sich der Zug noch erhalten. In den nordischen Eddaliedern ist er trefflich poetisch verwertet worden: den Atli macht ein Vogel aufmerksam auf die schöne Sigrlinn (Helg. Hj. 1 ff.), Helgis des Hundingtöters Ruhm haben Adler geweissagt (Helg. Hb. I), Vögel warnen Sigurd vor den Nachstellungen Regins (Fáfm. 32 ff.). Die Seele, die den Körper verlassen hat, vermag in die Zukunft zu schauen. Weissagung und Zauber an der Leiche, Weissagung und Zauber während der Fest- und Freudentage der Seele entsprangen aus diesem Glauben. Der nächste Schritt des Volksglaubens ist dann, dass die Seele auch die Zukunft offenbaren kann, wenn sie andere Gestalt angenommen hat. Die Sprache ist heute im Volksglauben vergessen, aber das Bellen des Hundes, das Wiehern des Rosses, der Schrei der Katze, das Krächzen der Eule, das Krähen des Hahnes, das Zirpen der Grille und manches andere (Wuttke § 268 ff.), das ist die Sprache der Tiere, durch sie prophezeit die dem Menschen entwichene Seele die Zukunft noch heute. Diese Tiere zu Tieren dieser oder jener Gottheit zu machen, damit kommen wir nicht mehr aus, da jene Prophetie, wie die vergleichende Mythologie lehrt, älter und ursprünglicher ist, als die Gottheit, der sie unsere Mythologen zuzuschreiben pflegen (Andree, a. a. O. S. 11 ff.).

§ 26. Aus dem alten Seelenglauben unserer Vorfahren ist ferner eine Reihe mythischer Gebilde hervorgegangen, die im Volksmunde mannigfachen Wandel durchgemacht haben, im Kerne aber eins sind. Der Verstorbene konnte nicht nur Tiergestalt annehmen, er konnte auch in Menschengestalt wieder erscheinen, konnte andere Menschen verlocken, ihnen Glück oder Unglück bringen. Wir pflegen solche Wiedererscheinungen Verstorbener als Gespenst zu bezeichnen, ein Wort, das schon ahd. (*gispenst*) in der Bedeutung »Verlockung, Trugbild« bekannt ist. Es ist gebildet von dem altgerm. *spanan* »locken«. Das Wort mit seinem abstrakten Inhalt lässt vermuten, dass sein Ur-

sprung ein relativ junger ist. Ungleich älter, ja urgerm. scheint das altnord. *draugr*, as. *gidrôg*, ahd. *gitroc*. Althochdeutsche Glossen übersetzen damit *monstrum* und *portentum* (Graff I. 510), das Wort hat also eine Bedeutung, die dem altnord. *draugr* nahe kommt. Auch im Sanskrit ist das verwandte Femininum *drúh* in der Bedeutung »weibliches Gespenst, Unholdin« belegt. Das Wort ist verwandt mit unserem Traum und geht auf eine idg. Wurzel *dreugh-* = »schädigen« zurück (Osthoff, PBB. VIII. 276). Der Draug ist also das Unheil stiftende Wesen. Bis ins Mittelalter hat sich die Bezeichnung in Deutschland erhalten, dann wird sie durch »Gespenst, Geist« verdrängt. Auch im skandinavischen Norden sind meist andere Bezeichnungen dafür aufgetreten: in Dänemark besonders *Gienganger* (Thiele III. 178), in Schweden *Gasten, Gengångare, Återgångare* (Hyltén-Cavallius II. 464 ff.), in Norwegen erscheint neben *Draug: Gjenganger, Gasten* (Faye 72 ff.), auf Island hat man *Draugar, Apturgaungur, Uppvakningar* (Jón Arnason I. 222 ff.). Auch diese jüngeren Bezeichnungen lassen sich zurück bis ins 13. Jahrhundert verfolgen. In den nordischen Worten liegt die Auffassung der Seele als wiederkehrendes Wesen noch ganz klar zu Tage. Die Sagen aller germanischen Stämme enthalten eine Fülle von Geister-, Gespenster- und Spuksagen, wie man in der jüngsten Sprachperiode die Erzählungen von herumirrenden Toten zu nennen pflegt (vgl. Pabst, Über Gespenster in Sage u. Dichtung, Bern 1867; Wuttke § 771 ff.). Die altisländischen Lieder und Sagas kennen sie in gleicher Fülle (vgl. z. B. Forns. S. 144; Eyrbyggja S. 96), und auch die ältere deutsche Dichtung ist reich an ihnen. In der Regel sind es Tote, die im Grabe keine Ruhe finden können, weil sie entweder selbst während des Lebens gefrevelt, oder weil die Überlebenden ihnen gegenüber nicht die dem Toten zukommende Ehre erwiesen haben. Die irrenden Geister können deshalb durch Sühne erlöst werden und finden dann Ruhe. So lange sie umherirren, stiften sie meist Schaden an.

Zunächst sind die nordischen Berichte voll von solchen Spukgeistergeschichten: man findet die Opfer dieser bösen Geister; wo sie hausen, zeigt sich grosses Sterben; zuweilen haben sie die Gestalt der Verstorbenen, zuweilen die eines Tieres, auch hin und wieder die eines Riesen, eines Troll (Maurer, Bekehr. II. 85 ff., vgl. auch Fas. II. 370. III. 378. Laxd. 100). Auf ähnliche Weise erzählt Praetorius von Geistern, die während der Nacht herumgegangen wären und Menschen getötet hätten (Weltbeschr. 276). Unsere Volkssage ist ja ebenfalls voll von solchen Geistergeschichten: Grenzsteinverrücker, Geizhälse, Mörder, kurz Übelthäter sind es meist, die umherwandeln müssen (Wuttke § 753 ff., Maurer, Isl. S. 70, Faye, Norw. Sag. 74 u. öft.). Allein auch Verunglückte, wie überhaupt fast alle, die eines unnatürlichen Todes gestorben sind, finden im Grabe nach allgemeinem Glauben keine Ruhe (Wuttke § 754). Ermordete erscheinen und klagen, ja deuten sogar auf ihren Mörder hin, wenn dieser noch nicht gefunden ist. Es ist nicht unmöglich, dass die altgermanische Blutrache in diesem mythischen Vorstellungskreise ihre Wurzel hat. Verlangt doch überhaupt der Tote Verehrung in jeder Weise, wenn er Ruhe haben soll. Selbst allzuviel Klagen und Weinen lässt den Toten nicht ruhen: die Thränen des Sigrún fallen eiskalt dem toten Helgi auf die Brust, dass er nicht Ruhe gewinnt (Helg. Hb. II. 45), in der Sage vom Thränenkrüglein bittet das Kind die Mutter, das Weinen zu lassen (Witzschel, Sagen aus Thüringen I. 220).

Mit den Geister- und Gespenstersagen aufs engste zusammen hängen die Schatzsagen. Geister Verstorbener sind es, die zu den Schätzen hinführen, die selbst Gold oder Silber den Lebenden spenden (Wuttke § 757). Aus dem Schosse der Erde und aus Bergen wird das Silber, das Gold gewonnen.

Hier hausen, wie sich zeigte, die Geister der Verstorbenen. Natürlich müssen sie dann auch wissen, wo sich das Gold in der Erde, wo sich der Schatz befindet. Besonders Geizhälse finden Ruhe, wenn sie Lebende hierher führen, zumal wenn sie ihr Geld versteckt oder vergraben haben. Wenn man einen Schatz graben will, steckt man deshalb den Geistern Brot zu (Chemn. Rockenphil. 3. Hundert S. 89). Viele von diesen Sagen entpuppen sich ja bald als jung, und ich bin weit davon entfernt, jede aus dem lebendigen Seelenglauben entsprungen sein zu lassen. Die Sagen anderer Gegenden sind nur zu oft die einfache Quelle jüngerer Sagen: im Grunde aber hat der ganze Kreis seinen Urquell in der alten Auffassung, dass die Seele fortlebt, dass sie sich in der Natur, in Bergen u. s. w. aufhält.

Eine weitere Vorstellung unserer Vorfahren war, dass sich die Geister als Flammen auf den Grabhügeln oder in ihrer Nähe aufhielten, dass sie sich als Flammen in den Lüften zeigten. In der altnord. Hervararsaga wird erzählt, dass die Seelen Angantýrs und seiner Brüder allnächtlich als Flammen auf ihren Gräbern erschienen seien (Ausg. von Bugge 211). Als Gunnarr von Hlíðarendi gestorben war, kamen sein Sohn Hǫgni und Skarpheðinn zu seinem Grabhügel: sie fanden diesen offen und hier sass Gunnarr, umgeben von vier Flammen (Njála Cap. 78). Flammen umgeben die Grabhügel (Egilss. 228. Gulþs. 47). Noch heute zeigen sich auf Island die Gespenster hin und wieder von Flammen umgeben: diese führen den Namen *hrævareldr* (Totenfeuer) oder *eldglæringar* (Feuerblitze, Maurer, Isl. Volkss. 57). Auch der deutsche Volksglaube kennt die Seelen in Flammengestalt (R. Köhler, ZfdMyth. IV. 185, Müllenhoff, Sagen aus Schleswig 370), gerade so wie der skandinavische, wofür Bezeichnungen wie schwed. *vättlys* (Geisterlicht) sprechen. Meist haben jedoch auch die Geister in dieser Form neben dem Lichtschein die menschliche Gestalt, wie diese ja immer und immer wieder diesen seelischen Wesen aufgedrückt wird. Hierin wurzeln die vielen Erscheinungen, die die deutsche Volkssage als Feuermänner, Lichtträger, Lüchtemännekens, Irrlichter, Irrwische, Heerwische, Dickepoten, Tückbolde, Brünnlige (Schweiz), Hexenfackeln, feurige Mannen, Wiesenhüpfer, Zeisler, Zündler (Wuttke § 761 f.), die dänische als Lygtemand (Leuchtemann), Blaasmand (Feuermann, Molbech, Dansk. Dial. 39), die schwedische als Eldgast (Feuergeist), Lyktegubben (Leuchtmann, Hylt.-Cav. I. 468 ff.) kennt. Auch von ihnen weiss bis heute der Volksmund zu erzählen, dass es Seelen Verstorbener sind, die den Grenzstein versetzt, die Geld vergraben haben, die eines gewaltsamen Todes gestorben sind. Nach christlicher Umbildung sind es besonders die Seelen ungetaufter Kinder (Prätorius, Weltbeschr. 269). Sie erscheinen ganz feurig oder feuerspeiend, hausen besonders in Sümpfen und auf feuchten Wiesen, führen den Wanderer irre, springen ihm auf den Rücken wie die Mahre oder der Alp, sind aber auch, zumal wenn man ihnen Geld giebt, sehr gefällig (Wuttke a. a. O.). Bis ins 17. Jahrh. hinauf lassen sich diese Geistererscheinungen nachweisen, sind aber sicher älteren Ursprungs (Myth. II. 692). Lichterscheinungen über Sümpfen und Wiesen mögen diese mythischen Gebilde einer natürlichen Phantasie wachgerufen haben.

§ 27. Die Druckgeister. Im Seelenglauben hat ferner eine Reihe mythischer Erscheinungen ihren Ursprung, die zwar immer geschieden auftreten, in ein- und derselben Gegend nebeneinander, die aber im Kerne auf gleiche Wurzel zurückgehen. Gemeinsam ist ihnen, dass sie dem Menschen meist als etwas Lästiges erscheinen, dass sie ihn während des Schlafes aufsuchen und quälen und drücken. Daher mag Druckgeister als gemeinsamer Name für sie gerechtfertigt erscheinen. Einige ihrer Namen tauchen

bei allen germanischen Stämmen auf und zeigen sich schon dadurch als uralt, als gemeingermanisch. Praetorius zählt eine ganze Reihe, teils deutscher, teils auswärtiger Namen dieser Druckgeister auf (Weltbeschr. 3 f.); Alp, Mahre oder Mahrt, Trut oder Trude, Schrattele, Schrätzl, Rätzl, Doggele, Wälriderske, Lork sind die gebräuchlichsten.

Am meisten verbreitet und am frühesten finden wir die *Mahre*. Im Volksmunde heisst sie bald *Mahre*, bald *Mart, Marte, Nachtmahre* (vgl. Wolf, Niederd. Sagen 688 ff.). Die Isländer nennen sie *mara*, ebenso die Norweger (Nicolaisen, Fra Nordlands fortid 5), die Schweden (Rietz, Dialekt-Lex. 430). Im dänischen heisst sie *mare* oder *nattemare* (Molbech, Dialekt-Lex. 354), im holländischen *nagtmerrie*, im englischen *nightmare*. So zeigt sich Wort und Begriff bei allen germanischen Stämmen. Allein auch zurück lässt sich das Wort bis in die Zeit der ältesten Denkmäler verfolgen: im Althochd. ist das Wort belegt (Graff II, 819), und im Altn. findet es sich bei den ältesten Skalden (Heimskr. 14 [6] Kormakss. 42 [20]). In Nordfrankreich ist es durch die Franken eingewandert und als *cauche-mar* (von *calcare* »treten, pressen«) bis heute erhalten. Die Ableitung des Wortes ist dunkel. Man hat es bald zur Wurzel *mar* »hindern, hemmen« gestellt (Mhd. Wtb. II. 62), bald mit lat. *mori*, ind. *maruts* zusammengebracht (A. Kuhn, ZfdA. V. 488 f.). Die eine wie die andere Etymologie bieten sprachliche Schwierigkeiten. Auf alle Fälle ist bei allen germanischen Völkern die Mahre eine Erscheinung, die einen Schlafenden quält, ja ihn sogar töten kann. Den Tod führt sie aber dadurch herbei, dass sie sich auf den Menschen setzt, während dieser schläft, und ihn zu Tode tritt. Die nordische Ynglingasaga (Heimskr. 13) erzählt uns nach einer Quelle, die aus dem 9. oder 10. Jahrh. stammt, dass König Vanlandi von Schweden während des Schlafes von der Mara tot getreten worden sei; sie drückte ihm, nachdem sie ihm fast die Beine zerbrochen, den Schädel ein. Schrecklich ist nach der Eyrbyggja (cap. 16) Gunnlaugr von einer Mahre (*marlíðandi*) zugerichtet. Gegen die Person, von der man die That annahm, wird ein langwieriger Process geführt (Maurer, Zwei Rechtsfälle aus der Eyrbyggja S. 3 ff.). Im allgemeinen erscheint die Mahre jedoch nur als Quälgeist. Sie ist die Seele einer noch lebenden Person, die während des Schlafes den Körper verlässt und sich auf den Körper des Mitmenschen setzt und ihn quält. In der Regel ist sie weiblicher Gestalt. Oft ist es die Seele der Geliebten, die ihren Liebsten im Schlafe drückt. Sie verlässt in Gestalt eines Tieres den Körper und wandelt als Katze, Hund, Maus, sehr oft auch als Strohhalm oder Flaumfeder während der Nacht umher. Durch Ast- und Schlüssellöcher kommt sie in die Stuben. Sie setzt sich auf des Schlafenden Brust und Kehle, dass er weder atmen noch schreien kann. Verstopft man Schlüssel- und Astloch, so kann man die Mahre fangen. Dann hat man während der Nacht in der Regel einen Strohhalm in der Hand. Mit Morgengrauen muss aber die Mahre ihre richtige Gestalt annehmen, und dann ist sie meist ein nacktes Frauenzimmer. Auch Tiere drückt die Mahre; diese schwitzen und schnauben dann und sind arg zerrauft (Wuttke, § 402 ff.; Thiele, Danm. Folkes. III, 190 ff. Faye 76 f.; F. Magnússon, Eddalære IV, 280—87). Wie bei anderen seelischen Wesen (Mannhardt, Germ. Mythen 344 ff.) ist ihr Aufenthalt, ihre Heimat im Volksmunde England (Strackerjan, Sagen aus Oldenburg I. 375 ff.). — Der natürliche Hintergrund dieses und der folgenden mythischen Gebilde ist einleuchtend. Schon das Mittelalter erklärte das Auftreten der Mahre aus den schweren Träumen, die den Menschen oft infolge der Blutstockung befallen (Gervasius von Tilbury. 39. 45). Welchen mächtigen Eindruck das Alpdrücken auf den Menschen zurücklässt, weiss jeder

aus Erfahrung. Um wie viel mächtiger musste dieser bei dem natürlichen Menschen sein. Zweifellos hat dieser Zustand der menschlichen Seele Mythen veranlasst. Allein fast alle Mythen hieraus zu erklären, wie es neuerdings Laistner im Rätsel der Sphinx gethan hat, ist sicher zu weit gegangen. Die Gemeinsamkeit des mythischen Namens und Begriffes bei allen germanischen Völkern zeigt uns, in wie hohes Alter der Ursprung der Mahre gehört: sie ist eines der wenigen mythischen Gebilde, die in einer urgermanischen Periode schon vorhanden gewesen sein müssen.

§ 28. Alp, Trude, Schrat. In Mittel- und einem grossen Teile Oberdeutschlands, weniger in Niederdeutschland erscheint der Druckgeist unter dem Namen Alp. »Mich drückt der Alp« ist ja allgemein bekannt; der Ausdruck deckt sich mit dem norddeutschen: »Mich reitet die Mahre.« Althd. ist das Wort als Simplex nicht belegt; mhd. *alp* m. bedeutet sowohl »Gespenst« schlechthin, als auch den Quälgeist insbesondere (Mhd. Wtb. I. 24). Sprachlich ist das Wort das ags. *ælf, ylf,* engl. *elf,* altn. *alfr,* mythologisch jedoch ist das hd. *Alp* von diesem verschieden. Die *alfar, Elfen* sind seelische Wesen schlechthin, besonders in Zwerggestalt. Hier steckt in dem Worte der allgemeine Begriff, wie er sich auch bei dem mhd. *alp* nachweisen lässt, und welchen ahd. Namen wie *Alphart, Alperich* u. dgl. auch für das Ahd. wahrscheinlich machen. Dieser hat sich in einigen Gegenden Deutschlands — und zwar spätestens im Mittelalter — verengt und den Begriff des Quälgeistes angenommen. Von den verschiedenen Etymologien, die man dem Worte gegeben hat, ist die ansprechendste die von Kuhn (Kuhns Zs. IV. 109) und Curtius (Griech. Etym.[4] 293; vgl. auch Laistner, Rätsel des Sphinx I. 452 ff.), die das Wort zur skr. wurzel *rabh* stellen und es mit *rbhú* identisch sein lassen. Der *alp* — *alfr* wäre demnach von Haus aus der »Truggeist«. Nicht überzeugt hat mich die Zergliederung des Wortes, die Wadstein mit ihm vorgenommen hat (Uppsalastudier S. 152 ff.).

Besonders auf alemannischem Gebiete herrscht für das drückende gespensterhafte Wesen der Name »Trut«, »Trude«, »Drute«. »Es hat mi die Trud druckt«, sagt man in Österreich (Vernaleken, 268). In Tirol schritt die »grosse Trud« im Matscher Thale, wo sich noch jetzt am Felsenabhang der »Drudenfuss«, — d. i. das Pentagramma, das sonst Alpfuss heisst und das die Trude oder den Alp nicht ans Bett lässt (Praetorius, Weltbeschr. 5), — befindet, durch die Dörfer und drückte des Nachts in den Häusern die Leute und quälte das Vieh im Stalle (Zingerle, Sagen 426 f.). Ebenso erscheint die Trude in Bayern (Panzer, Sagen und Gebr. I, 88, v. Leoprechting, Vom Lechrain 8 ff.). Daneben erscheint die Trude auch mit Eigenschaften, die sonst den Hexen beigelegt werden. In diesen zeigt sie höchst wahrscheinlich ihr ursprüngliches Wesen, aus dem sich dann ähnlich wie der Alp in Oberdeutschland der Quälgeist entwickelt hat. Über die Bedeutung des Wortes herrscht noch Dunkel; J. Grimm (Myth. I. 350 f. Wtb. II. 1453) bringt es mit ahd. *trût* = dilectus zusammen, das sich in ahd. Eigennamen auf *-drûd,* altn. *þrúðr* = die Jungfrau erhalten habe. Die Kürze des *u* in Trude spricht gegen diese Ableitung (Weinhold, Deutsche Frauen[2] I. 79). Verwandt mit dem Worte ist wohl gotländ. *druda* = liederliches Frauenzimmer (Rietz, Svensk Dialektlex. 99).

Auf oberdeutschem Gebiete erscheint weiter der drückende Nachtgeist als Schrettele (Meyer, Deutsche Sagen aus Schwab. I. 171 ff., Schmeller, Bayr. Wtb. II. 610; Schlosser, Z. f. Volksk. IV. 167 ff., 218 ff., 251 ff.). Daneben kommen vor: Schrat, Schratl, Schretzlein, Schrähelein, Rettele, Rätzel, Ratzen, Ratz. Schrat ist sicher die ursprüngliche Form, zu der Schrettele das Demi-

nutivum ist. Wir haben hier wieder ein altgermanisches Wort, das einst viel verbreiteter war als es heute ist. In Mitteldeutschland ist es in den letzten Jahrhunderten immer mehr zurückgedrängt. — Es findet sich sowohl in Deutschland, wie in den anderen germanischen Ländern. Altn. »*skrati*« und »*skratti*«, was für *ă* spricht, bedeutet »Geist, Gespenst«. Noch heute heisst auf Island der Wassergeist *vatnsskratti* (Maurer, Isl. Volkss. 34). Auch in den anderen nordischen Sprachen erscheint »*skratte*«, namentlich als Zaubergeist, noch heute. Wie im Nordischen lässt sich auch in Deutschland das Wort bis in die älteste Zeit zurückverfolgen. Ahd. Glossen geben mit *scrato* »pilosus« wieder, den behaarten Waldgeist der Vulgata (Jes. 13, 21), was Luther mit »Feldgeist« übersetzt. Daneben erscheinen ahd. *scraz* und die Komposita: *waltschratz*, *waltscraze* (Graff VI. 577). Auch im Mhd. ist das Wort ziemlich verbreitet (Mhd. Wtb. II. 205). Die Ableitung des Wortes ist dunkel; Laistners (»der Behaarte«, Nebels. 337) und Weinholds (»der Baumspalter«, Riesen S. 268) Etymologien scheinen mir unmöglich. Vielleicht gehört das Wort zu norw. *skratta* = lärmen, *skratla* = rasseln. Wir hätten dann Lärmgeister, Geister überhaupt. Sicher ist die Bedeutung »Geist, Gespenst« auch hier die ursprüngliche, aus der sich »Quälgeist« lokal entwickelt hat.

Im Elsass und einem Teile der Schweiz heisst der Druckgeist »*Doggele*« ein Deminutivum zu *dogo*, das zum Verbum *diuhan* = drücken gehört (Laistner, Nebels. 341). Andere Namen sind *Druckerle*, *Nachtmännle*, *Letzel*, *Letzekäppel*, *Trempe* (fränk.).

§ 29. Die Valkyrjen. In einzelnen Gegenden Norddeutschlands, namentlich in Oldenburg und Friesland, heisst die Mahre »wälriderske« (Nordd. Sag. 419. Strackerjan 1, 375 ff., Westf. Sag. II, 20 f.). Der erste Teil dieses Wortes deckt sich mit dem an. *valr* = die Leichen, Toten. Wir haben also in der Wälriderske die Totenreiterin, die Mahrte, die den Menschen zu Tode quält, wie wir sie in der nordischen Dichtung und in vielen Volkssagen kennen lernen (Laistner, Rätsel der Sphinx). Sie berührt sich hierin mit der altnord. *valkyrja*, der ags. *wælkyrie* »der Totenwählerin«.

Das ganze altgermanische Leben fand im Leben der Abgeschiedenen seinen Widerhall. Was hier auf Erden vor sich ging, führten die Seelen der Abgeschiedenen nach dem Tode fort. Auch die Vorstellung von den Valkyrjen ist eine Vermischung des altgermanischen Lebens mit dem Seelenglauben. Weibliche Gestalten lebten nach dem Tode als weibliche Wesen fort: so die Mahre, die Trude, die Hexen; jenes sind die Seelen der Mädchen und Frauen, dieses die der alten Frauen. Junge Truden werden im Alter Hexen (Wuttke § 405). Nun ist es unumstössliche Thatsache, dass bei den Germanen nicht selten die Frauen am Kampfe teilnahmen. Nach Flavius Vopiscus (Vit. Aurel. c. 34) führte Aurelian zehn gotische Amazones im Triumphe auf, »quas virili habitu pugnantes inter Gothos ceperunt«; Dio Cassius (71, 3) erzählt, wie man auf dem Schlachtfelde Leichen bewaffneter Frauen gefunden hatte, Paulus Diaconus (I, 15) spricht von Amazonen »in intimis Germaniae finibus« (Weinhold, Die deutschen Frauen[2] I. 54 ff.). In den altnordischen Liedern und Sǫgur, namentlich in den Erzählungen aus der nordischen Heldensage, begegnen wir den *skjaldmeyjar*, den Schildmädchen, auf Schritt und Tritt (Fas. III, 762, Steenstrup, Norm. I. 19. 273. 351 ff. 318 f., Worsaae, Vorgesch. d. Nordens S. 61. 72); in der Bravallaschlacht spielen sie eine Hauptrolle (A. Olrik, Kilderne til Sakses Oldhist. I. 52 ff.); selbst Schiffe nennt man nach ihnen (Fms. VIII, 209). Auch diese Kämpferinnen mussten im Volksglauben, in der Volksdichtung unserer Vorfahren fortleben, geradeso wie die anderen Menschen. Ihre Beschäftigung war natürlich auch

nach dem Tode noch der Krieg: sie halfen ihren Freunden, entfesselten die Gebundenen, schadeten den Feinden. Natürlich erscheinen auch diese Gestalten von Haus aus allein; erst spätere Dichtung hat sie in Abhängigkeitsverhältnis zu dem jüngeren Schlachten- und Siegesgotte gebracht, wenn sie auch daneben die Dichtung noch unabhängig von diesem kennt. Die Erinnerung an den natürlichen Hintergrund zeigt sich noch in den späten Atlamál, wo Glaumvǫr dem Gunnar zuruft (V. 28):

*Konur hugþak dauðar koma í nótt hingat,*
*væri vart búnar, vildi þik kiósa.*

Infolge dieses seelischen Ursprungs berühren sich die fortlebenden Schlachtenjungfrauen oft mit den Nornen, Hexen und anderen mythischen Wesen, die im Seelenglauben ihre Wurzel haben. Wie diese reiten sie durch Luft und Meer (*lopt ok lǫg* Prosa zu Helgakv. Hj. 9; SnE. I. 249), sie erscheinen in Schwanengestalt, wie häufig die Mädchenseelen (Vkv.). Agls. Glossen übersetzen mit *vælcyrge, vælcyrre* lat. *bellona, erinnys, parca, venefica.* Ihr mahrenhaftes Wesen geht noch aus der altisländischen Volkssage klar hervor. In der Harðarsaga (Isl. S. II, 103 ff.) wird erzählt, wie über Hǫrðr die Herfjǫtr d. i. Heerfessel, ein bekannter Valkyrjenname, gekommen sei; ebenso kennt die Sturlunga mehrere Beispiele von Heerfesseln, die den Tod des davon Befallenen zur Folge hatten. Stets geschieht dies im Kampfe oder auf der Flucht (Maurer, ZfdMyth. II, 341 ff.). Diese Berichte zeigen auffallende Ähnlichkeit mit dem Tode Vanlandis durch die Mara. Ihren seelischen Ursprung zeigen diese Schlachtenjungfrauen auch darin, dass sie als Wolkenwesen erscheinen, denn die Wolke ist nach altgerm. Auffassung ebenfalls ein bekannter Aufenthaltsort der Seelen (Mannhardt, Germ. Myth. 255 ff. 726. Pfannenschmid, Weihwasser 99 u. öft.). Hieraus erklärt sich der Valkyrjenname *Mist* d. i. Nebel. Andere Namen wie *Gǫndull* (zu *gandr* »der Geist«) erhärten ebenfalls die Thatsache, dass sie seelische Wesen sind. In der ursprünglichen Auffassung des Volksglaubens sind diese fortlebenden Schlachtenjungfrauen sehr alt: wir finden sie in voller Thätigkeit in dem Merseburger Spruche als *idisi,* wie auch das an. *disir* oft die Valkyrjen bezeichnet (Lex. poet. 100). Was dies Wort ursprünglich bedeutet, ist dunkel; weder Kögels (»eine durch Weisheit ausgezeichnete Frau« PBB. XVI. 502 f.), noch Jostes' (»Meerweib« Idg. Forsch. II, 197), noch v. Grienbergers (»die Hin- und Hergehende« ZfdPhil. XXVII, 441 f.) Erklärung trifft das Richtige. Sie erscheinen in einem ags. Bienensegen als *sigewíf* (Wülcker, Kl. ags. Dicht. 34 vgl. an. *sigrmeyjar* Fms. V, 246; *sigrfljóð* Eyrb. S. 114), eine Bezeichnung für die Bienen, die uns unverständlich wäre, wenn uns nicht gerade in sächsischen Landen die Heiligkeit der Biene als eines höheren seelischen Wesens mit weissagender Kraft bezeugt wäre (Kuhn, Westf. S. II, 64 ff.). Erklärt sich doch hieraus auch, dass Egill die Luft als Aufenthaltsort der Seelen *býskeip* »Bienenweg« nennt (Sonator. 18. vgl. Finnur Jónsson, Egilss. Halle 1894. S. 307). Ein besonderer Liebling der subjektiven Phantasie sind die Valkyrjur bei den Norwegern und Isländern geworden. Sie erscheinen hier als schön gerüstete Schlachtenjungfrauen, die durch Luft und Meer reiten. Aus dem Walde scheinen sie zu kommen; daher nennt sie Saxo gramm. *nymphae silvestres.* Nach anderen Quellen steigen sie aus dem Meere (Helg. Hj. 26), bringen Fruchtbarkeit über die Gefilde (ebd. 28); Unwetter und Blitz begleiten oft ihre Erscheinungen (Helg. Hb. I, 15; Prosa zu H. Hb. II, 17). Bald kommen sie in weissen, bald in schwarzen Gewändern (Flb. I, 420). Wenn sie durch die Luft reiten, schütteln sich ihre Rosse: da fällt der Tau von deren Mähnen herab und der Hagel auf hohe Wälder (Helg. Hj. 28).

Wie hier die Valkyrjen ganz für sich erscheinen, so fast durchweg in der nordischen Prosaliteratur. Nach dem herrlichen Valkyrjenliede der Njála (Isl. S. III, 898 ff. vgl. K. Maurer, Bekehr. I, 555 ff.) weben sie das Gewebe der Schlacht, die *gewiofu wigspéda* (Beow. 698); Blutregen träufelt bei ihrem Erscheinen aus der Luft herab, wie in der Sturlunga (II, 220), wie in der Vígaglumssaga (Isl. Fs. I. 62), wo Glumr im Traume eine Schar Frauen sieht, die einen Trog Blut über das Land giessen. Auch Saxo (I. 112) weiss nur von den »*virgines silvestres*« zu erzählen, die über das Kriegsglück walten und ihren Freunden unsichtbar die gewünschte Hülfe leisten. Nur hier und da finden wir die Valkyrjen im Dienste Óðins, worüber bei Óðin zu sprechen ist. Wo die nordische Dichtung den Valkyrjen Namen beilegt, sind diese fast durchweg dichterische Personifikationen des Kampfes und seiner Umschreibungen (Golther, Studien 22).

Frauer, *Die Walkyrien der skandinavisch-germanischen Götter- und Heldensage.* Weimar 1846. — Golther, *Studien zur germanischen Sagengeschichte.* I. Der Valkyrienmythus. Abh. der k. bayr. Akad. der Wiss. 1. Kl. XXVIII. Bd. II. Abt. 401 ff.

§ 30. Die nordischen Fylgjur. Besonders stark ausgebildet ist der Seelenglaube in dem norwegisch-isländischen Fylgjenglauben. Auch die *mar* erscheint als Fylgja. »*mar er manns fylgja*« äussert der Verfasser der Vatnsdœlasaga in etymologischer Spielerei (Forns. 68[8]). Etymologisch bietet das Wort keine Schwierigkeit; es gehört zu *fylgja* »folgen«, heisst also »die Folgerin«, »der Folgegeist«. Das Wort ist auf den norw.-isländischen Stamm beschränkt, wurzelt aber hier tief in der Volksanschauung: die ältesten Berichte wissen von den Fylgjur zu erzählen (Maurer, Bekehr. II. 67 ff., Henzen, Die Träume 34 ff.), und noch heute kennt sie der Isländer (K. Maurer, Isl. Volkss. 82 ff. Jón Arnason Þjóðsögur I. 354 ff.) und Norweger (Faye 68 ff.) in unzähligen Gestalten. Wie ihr Name, so ist auch ihr seelischer Ursprung klar. Gleich wie nach nordischem Glauben Óðins Seele den Körper verlässt und als Rabe *Huginn* über alle Welten fliegt, so verlässt auch der menschliche *hugr* den Leib und erscheint bald in dieser, bald in jener Gestalt. Ein Isländer träumte, wie eine Schar Wölfe über ihn und sein Gefolge herfielen. »Das sind *mannahugir*« (Männergeister)« antwortet ihm der, dem er den Traum erzählt (Þorð. s. hreð. 37 f.). Ein anderer träumt von 18 Wölfen, die ihn überfallen; auch dieser deutet sie als *mannahugir* (Háv. s. 46). Die Seele, der *hugr,* verlässt den Menschen und nimmt verschiedene Gestalten an: sie erscheint als Bär, Adler, Wolf, Fuchs u. dgl. Indem die Seele aber die Hülle (an. *hamr*) dieses oder jenes Tieres anlegt, wird sie zur *hamingja,* und so ist *hamingja* mit *fylgja* identisch. Die seelische Gestalt tritt natürlich erst dann klar zu Tage, wenn sie sich ausserhalb des menschlichen Körpers befindet: sie begleitet den Menschen und wird so sein Folgegeist, seine Reisegesellschaft (*fǫruneyti* Fms. X. 262[6]); sie beängstigt ihn und andere im Schlafe und wird so ein Plagegeist; sie beschirmt ihn und wird so zum Schutzgeist. Im Traume offenbart sie ihm die Zukunft, freilich giebt sie ihm zugleich zu erkennen, dass das Bevorstehende unabwendbar sei. Die Vorstellung von der Fylgja ist die einer Frau, daher die Bezeichnung *fylgjukona.* Die Fylgja erscheint bald allein, bald mit anderen. Sie verlässt den Menschen bei seinem Tode, wird von anderen Fylgjur abgeholt, geht aber auch zuweilen auf die Überlebenden, besonders auf die Söhne, über. In diesem Falle erscheint sie als Geschlechtsfylgja (*ættarfylgja, kynfylgja;* vgl. Maurer, Bekehr. II. 67—72). Wie persönlich man sich überhaupt die Fylgja dachte, zeigt die Erzählung, wo einer über seine eigene

Fylgja stolpert (Fms. III. 113 f.). — In Schweden heissen die den norw. fylgjen entsprechenden seelischen Wesen *vård* oder *vålnad* (Hildebrand, Folkens Tro S. 130 ff.).

§ 31. Der Werwolf. Verwandtschaft mit der Fylgja als Hamingja, d. h. Gestaltenwechslerin, hat der Werwolf. Die Bedeutung des Wortes ist klar: *wer* = Mann, Werwolf also der Mann in Wolfsgestalt[1]. Somit deckt sich das Wort sprachlich und inhaltlich mit gr. *λυκάνθρωπος*. Diese Etymologie kennt bereits Gervasius von Tilbury (S. 4: *Vidimus enim frequenter in Anglia per lunationes homines in lupos mutari, quod hominum genus »gerulfos« Galli nominant, Anglici vero »werewolf« dicunt: »were« enim Anglice virum sonat, ulf lupum*). Die Werwolfmythen wurzeln nicht allein auf germanischem Boden, sondern sind fast über die ganze Erde verbreitet (Andree, Ethnogr. Parallelen 1. Sammlung S. 62 ff.). Unter den indogermanischen Völkern kennen den Werwolf freilich nur die westarischen (Griechen, Römer, Kelten, Germanen, Slaven), den ostarischen (Indern und Iraniern) ist er unbekannt. Der Ursprung scheint uns in eine Zeit zu versetzen, wo jene Völker noch als Hirtenvölker ein gemeinsames Ganze bildeten, denen der Wolf als Räuber der Herden ein gefürchtetes Geschöpf war. Auf germanischem Boden lässt sich der Werwolf überall auffinden. Das älteste Zeugnis auf deutschem Gebiete gibt Burchard von Worms (Myth. III. 409). Im späteren Mittelalter behandelte man die Leute, denen man die Kraft zuschrieb, sich in Werwölfe verwandeln zu können, wie die Hexen: man verbrannte sie (Hertz, Der Werwolf. S. 70 f.). Heutzutage herrscht der Werwolfglaube hauptsächlich noch im Norden und Osten Deutschlands (Wuttke, Abergl. 259 ff.). Man glaubt hier noch unerschütterlich, dass sich einige Menschen auf Zeiten in Wölfe verwandeln können. Sie vermögen dies, indem sie einen Gürtel aus Wolfsfell um den nackten Leib binden, in welchem nach jungem Aberglauben die zwölf Himmelszeichen eingewirkt sind und dessen Schnalle sieben Zungen hat. Wird ein Werwolf getötet, so tötet man einen Menschen. In vielen Gegenden kennt man die Sage, man erkenne den Menschen, der Werwolfsgestalt annehmen kann, an Fasern zwischen den Zähnen (Firmenich, Germ. Völkerst. I. 332). Zuweilen ist das Ungetüm »gefroren«, d. h. unverwundbar (Müllenhoff, Sagen aus Schlesw. Holst. 231). Eine Abart des Werwolfs ist der *Böxenwolf*, den man namentlich in Westfalen und Hessen oft antrifft. Von ihm wird besonders erzählt, was sonst von Mahre und Alp, dass er »aufhocke«, d. h. den Leuten auf den Rücken springe und sich von ihnen ein Stück tragen lasse. — Bei den Angelsachsen lässt sich der Werwolf ebenfalls bereits im 11. Jahrh. nachweisen: in den Gesetzen Knuts wird den Priestern zur Aufgabe gemacht, ihre Herden vor dem »*werewulf*« zu schirmen (Schmidt, Gesetze der Angels.[2] 271). Bis heute hat sich in England der Glaube an ihn in Blüte erhalten (Brand-Hazlitt, Popular Antiquities of Great Brit. III. 331 ff.). Besonders reich an Werwolfssagen aus alter Zeit ist wieder der skandinavische Norden. Das Wort *verulfr* freilich ist nur als Schwertkenning belegt (SnE. I. 565): er heisst schlechthin *vargr* d. i. Wolf oder *vargulfr*. Schön erzählt die Vǫlsungasaga, wie Sigmund und Sinfjǫtli Wolfsfelle (*ulfahamir*) verwunschener Menschen angelegt und als Wölfe im Walde gehaust hätten (Ausg. Bugge 95 ff.). Der Ahnherr der Mýramenn auf Island besass die Gabe, am Abend in Wolfsgestalt sein Haus verlassen zu können (Egilss. cap. 1). Eine norweg. Glosse zu dem nordfranzösischen Bisclaretsljóð berichtet uns, wie in früherer Zeit manche Menschen Wolfsgestalt annehmen

[1] Kögel meint, dass diese Ableitung falsch sei: ahd. **weriwolf*, älter **wariwulf* gehöre zu got. *wasjan* »kleiden«; W. bedeute also »Wolfskleid«. Vgl. dagegen PBB. XXI. 375 f.

konnten und dann im Hain und Wald wohnten; hier zerrissen sie Menschen und stifteten allerlei Übel an, so lange sie die Wolfhülle hatten; »*vargulfr var eitt kvikvendi, meðan hann býr í vargs ham*« wird wie erklärend hinzugefügt (Strengl. 30). Noch heute lebt er in gleicher Weise als Varulf, Varulve, Værulv in Schweden (Hyltén-Cavallius I. 348 f.), Norwegen (Faye 78 f.) und Dänemark (Thiele II. 192 f.). Nicht immer sind es Männer, die in Werwolfsgestalt erscheinen, zuweilen sind es auch Frauen oder Mädchen, und ein alter Aberglaube sagt, dass von sieben aufeinanderfolgenden Mädchen eins ein Werwolf sei (Myth. III. 477).

W. Hertz, *Der Werwolf*, Beitrag zur Sagengeschichte. Stuttg. 1862. — Leubuscher, *Über die Wehrwölfe und Tierverwandlungen im Mittelalter.* Berl. 1850.

§ 32. Als Abart der Werwolfsmythen erscheinen die nordischen Berserkersagen. Die *berserkir* treten ungemein oft in den altnord. Sagas auf: es sind Menschen, stärker und wilder als andere, die in Berserkrwut *(berserkrgangr)* geraten und über die Menschen wie wütende Tiere herfallen. Dann sind sie unwiderstehlich, sie scheuen weder Eisen noch Feuer. In manchen dieser Erzählungen tritt das Übernatürliche nicht auf den ersten Blick zu Tage; das Wunderbare ist erblasst, die Gestalten sind in menschliche Sphäre gezogen. Gleichwohl lässt sich noch der alte mythische Gehalt erkennen: der Berserker erscheint als *eigi einhamr* »nicht eingestaltig«, also als einer, der andere Gestalt annehmen kann. Sein Name bedeutet »der in Bärengewand Gehüllte« (Sv. Egilsson, Lex. poet. s. v.); *serkr* = Hemd, Gewand, *ber* — ist ahd. *bëro*, ags. *bera*, unser *bär*, das neben der gebräuchlichen Form mit Brechung *(bjǫrn)* in *bera* = »*ursa*« auch im Nordischen noch mit ungebrochenem *e* nachweisbar ist. (Vgl. Vatnsd. Fs. 17: *þeir berserkir, er úlfheðnar váru kallaðir, þeir hǫfðu vargstakka fyrir brynjur.*) In der Saga von Hrólf Kraki wird erzählt, wie Bǫðvar als mächtiger Bär unter Hrólfs Feinden wütete (Fas. I. 102 f.). Noch heute lebt im Norden der Glaube fort, dass man sich in Bären verwandeln könne: in Norwegen scheint diese Verwandlung das Annehmen der Wolfsgestalt zu überwiegen (Faye 78). Auch dänische Volkslieder erzählen, wie man sich durch ein Eisenhalsband in einen Bären verwandeln könne (Gundtvig, DgF. I. 184). Die Berserkersagen sind demnach von Haus aus nichts anders als Werwolfmythen. Von Norwegen aus nahm man die Mythen mit nach Island. Hier, wo nur der Eisbär als seltener Gast sich einfindet, verlor der Name seinen alten Gehalt: der Berserker wurde durch die Dichtung zu einer übermenschlichen Sagengestalt, der nur noch die gewaltige Kraft seines mythischen Vorläufers innewohnte.

§ 33. Bilwis. Zu den seelischen Geistern gehört weiter der Bilwis. Er erscheint fast als das männliche Gegenstück der Hexe und steht daher auch in den Beichtbüchern des 14. und 15. Jahrhs. neben der Hexe (ZfdPh. XVI. 190). Noch heute zeigen sich beide oft nebeneinander, und in Süd- und Mitteldeutschland kennt man seinen Namen als Hexenname. Elbische Züge (Myth. I. 391) weisen auf seinen seelischen Ursprung hin. Namentlich in Mittel- und Süddeutschland treibt er sein Wesen: in Bayern, Franken, Sachsen, Schlesien. Zeitlich lässt sich der Name bis ins 12. Jahrh. zurückverfolgen. Bei den mhd. Dichtern erscheint er als *pilwiz pilwiht, pelewys, bihlweis, bulwechs,* auf ndd. Gebiete als *belwit, bellewitte;* die Gegenwart nennt ihn *Bilmiz, Bilmer, Bilwis, Bilmiss-, Bilms-, Binsen-, Getreideschneider,* auch *Pilmiz-* oder *Pilmasschnitter* (Wuttke § 394 ff.). Diese grosse Verschiedenheit des Namens zeigt, dass man ihn im Volke nie recht verstanden hat. Der Name scheint slavischen Ursprungs, zumal sich sein Vordringen von Ost nach West verfolgen lässt (Feifalik, Z. f. östr. Gymn.

1858. S. 406). Doch scheint er auf ein seelisches Wesen germanischen Ursprungs übertragen zu sein. — Der Bilwis ist der Geist eines bösen Menschen (— und dann dieser selbst —), der seinem Nachbar schaden will. Er geht Mitternachts ganz nackt, eine Sichel am Fusse und Zaubersprüche hersagend, durch die reifenden Getreidefelder und vernichtet dem Landmann einen Teil der Ernte. In der Regel geschieht dies in der Nacht vor Walpurgis, in anderen Gegenden am Johannisabend, also zu derselben Zeit, wo auch die Hexen ihr Wesen treiben. Dabei reitet er nicht selten auf einem schwarzen Bocke: fussbreite niedergelegte und verwüstete Streifen in den Feldern, der sogenannte Bilwisschnitt, Durchschnitt, Bockschnitt, zeigen seine Spuren. Zuweilen erscheint er auch dem Menschen; dann verwirrt er ihm das Haar und macht es struppicht. Ruft man den Bilwis, so muss der in seiner Gestalt wandelnde Mensch sterben. Gegen den Bilwis gibt es auch Mittel: der Bäuerin hilft ihr Brautring; ein Tannenzweig vor der Scheune verwehrt ihm den Eingang; durch Getreidespende kann er wie andere seelische Wesen günstig gestimmt werden.

Schönwert, *Aus der Oberpfalz* I. 428—48.

§ 34. Die Hexen. Es ist bisher noch nicht gelungen, in den mythischen Gehalt dieser Wesen, die in der germanischen Kultur- und Sittengeschichte eine ebenso wichtige Rolle wie in der Mythologie gespielt haben, genügend einzudringen. Es steht zunächst fest, dass diese dämonischen Wesen ihren Ursprung im Heidentum haben, zumal sie sich bis in die älteste Zeit zurück verfolgen lassen. Sie scheinen aus dem allgemeinen Begriffe der *unholde* herausgewachsen zu sein. Mhd. *unholde* (f.) bedeutet Hexe (Mhd. Wtb. I, 704). Daneben erscheint *der unholde* als Dämon. Beide Formen sind schon got. (*unhulpa, unhulpô*) belegt und geben δαίμων, διάβολος wieder. Auch ahd. haben wir *unholdo* (m.) und *unholdâ* (f.). Glossen übersetzen damit eumenides, manes (Graff IV, 915). In den Abschwörungsformeln (MSD. 51. 52.) hat das Wort die Bedeutung »heidnische Geister«, das Feindselige scheint hier mehr in den Hintergrund zu treten. Das Wort ist also uralt und gehört zweifellos dem Heidentume an. Die älteste Bedeutung von »Unhold« ist aber »inimicus« (vgl. hierzu Kauffmann PBB. XVIII. 151). Diese zeigt, dass schon in heidnischer Zeit unter Unholden böse Geister verstanden wurden. Auf der anderen Seite lehrt die Wiedergabe des lat. *manes,* dass unter den Unholden Geister verstanden worden sind, die im Seelenglauben ihre Wurzel haben. Im nordischen, wo dieser Name zu fehlen scheint, entspricht ihm der allgemeine Begriff *troll.* Zu diesen Unholden gehören die Hexen. Das Wort ist offenbar ein Kompositum. Die älteste Form gewährt die Pariser Hs. der Vergilglossen, wo *furiarum* mit *hagazussun* glossiert wird (ZfdA. XV, 40). Zu dieser Form stellt sich ags. *hægtesse, hægtisse,* mndd. *hagetisse.* Ob davon ahd. *hazus, hazis, hazes, hazusa* = *erynnis, furia, strio* (Graff IV, 1091 f.) zu scheiden und mit *hatan* »anfeinden« zusammenzubringen ist, wie Kauffmann (PBB. XVIII. 155) und Noreen (Idg. Forsch. IV. 326) annehmen, bleibe dahingestellt. Über die Etymologie des Wortes bestehen die verschiedensten Ansichten (Myth. II, 869. Weigand, DWtb. I, 804. Heyne, im DWtb. IV, 2. 1299; Laistner, Nebels. 280 ff.; Rätsel der Sph. II, 187 u. öft.). Der erste Teil ist aller Wahrscheinlichkeit nach ahd. *hac* = Wald, Hain, und Weigands Deutung als »Waldweib«, »Waldgeist« mag das Richtige treffen (vgl. auch Noreen a. a. O.). Hierzu passen auch sachlich mehrere Stellen. In der Kaiserchronik (12199 ff.) wird die Crescentia als Hexe angeredet und ihr zugerufen: *du soltest pillecher dâ ze holze varn, danne di megede hie bewarn.* Nach altnordischem Volksglauben hausen die

Vǫlven, die nordischen Hexen, draussen im Walde in Gesellschaft der Wölfe, auf denen sie reiten (Helg. Hj. Bugge S. 176. Vsp. 40), und der schwedische Volksglaube lässt alte Weiber oft einsam im Walde wohnen, wo sie die Wölfe in ihren Schutz nehmen.

Ebenso schwer wie die Bedeutung des Wortes lässt sich auch der Ursprung der Hexen als mythischer Wesen klar legen. Zauber lag bekanntlich bei den alten Germanen in erster Linie in den Händen der Frauen. Auch diese lebten nach dem Tode fort und trieben ihr Handwerk nach irdischer Weise weiter. Die Zeugnisse, dass dieselben im Geisterzuge der Frau Holle, Diana, Herodias, oder wie die Führerin der Seelenschar heissen mag, sich befanden, lassen sich bis auf Buchard von Worms und Regino von Prüm († 915) zurückverfolgen (Weinhold, Deutsche Frauen² I, 74). Auch die Hexen haben ihr Fest im Mitwinter, wann es die seelischen Geiste. haben. Jemanden töten heisst daher bei den nordischen Skalden »den Hexen übergeben« (*trollum gefa* aus dem 9. Jahrh. Orkn. s. cap. 7). In den altnord. Hávamál erzählt der Runenmeister, wie er sein Verslein habe, mit dem er die Hexen (*túnriðr* d. i. Zaunreiterinnen, vgl. dazu die *zeunriten* der alten mhd. Beschwörungsformel, Sitzungsber. der Münch. Akad. 1867. II. S. 7. 163 ff.) verwirre und heimtreibe, wenn er sie in der Luft reiten sehe (V. 155). Allein diese mythischen Scharen, die aus dem Leben hervorgegangen sind, wirken auch auf das Leben zurück, wie alle seelischen Wesen. Die Seelen der Zauberinnen kommen nach dem Tode in jene Scharen; während des Lebens besitzen gewisse Frauen die Macht, dass sich ihre Seele vom Körper trennt und dass jene an dem Treiben der Geister mit teil nimmt. Von diesen haben sie ihre Künste, durch die sie dem Menschen Schaden zufügen, wie aus zahlreichen Beispielen aus der altnord. Literatur hervorgeht (Maurer, Bekehr. II, 132 ff.). Sie verstehen die Geister zu rufen und mit ihnen zu verkehren (Vsp. 22). Vor allen verstehen sie sich aufs Wettermachen (Laxd. S. 142. Friðþj. S. Fas. II, 72. 78 ff. Lex Visigot. VI, 2). Noch heute erlernen im Volksglauben die jungen Hexen ihre bösen Künste von alten Hexen, die sich auf Wettermachen u. dgl. verstehen: sie müssen dreimal 7 Jahre in die Lehre gehen und mit dem Teufel gebuhlt haben, dann erst erhalten sie als Siegel den schwarzen Bocksfuss aufs Kreuz (von Alpenburg. Mythen Tirols 256 f.). So entstand der Glaube an die Zusammenkünfte irdischer Frauen mit den Geistern, denn fast in allen Hexensagen wird hervorgehoben, dass die irdische Hexe an gewissen Tagen, an denen sich besonders die Geister zeigen, die Macht habe, durch die Luft zu reiten und an den Geisterversammlungen Teil zu nehmen. So ist der Glaube an die menschlichen Hexen entstanden, der durch die unzähligen Hexenprozesse und Hexenverfolgungen seit dem 16. und 17. Jahrh. eine kulturhistorische Bedeutung erlangt hat, wodurch auch das Wort Hexe verbreiteter und bekannter wurde.

Selten hat sich altes Heidentum so lange und rein im Volke erhalten, wie gerade im Hexenglauben. Gemäss ihrem mythischen Charakter zieht die Hexe mit dem Seelenheer durch die Lüfte, bisweilen ihren Kopf und ihre Gedärme nach sich schleppend. In schwarzen Wolken — und hierin zeigen sie sich ebenfalls als selische Wesen — ziehen sie durch die Lüfte, und man kann sie durch Zauber zum Herabfallen zwingen (Wuttke § 23). In der Oberpfalz sagt man, wenn es wittert: »Die Hexen schiessen Purzelbäume«. Allgemein verbreitet ist der Glaube, dass sie in Hagelwolken einherreiten und dass man sie daraus herunterschiessen kann (Wuttke § 209). Zu den Sagen von wettermachenden Hexen gehört auch der treffliche nordische Mythus von Þorgerð Hǫlgabruð und Yrpa (Fms. XI, 134 ff. Ftb. I, 191 ff. u. öft. vgl. Ark. f. n. fil. II, 124 ff.): Jarl Hákon

von Norwegen befindet sich im Kampfe mit den Jómsvíkingern. Durch das Opfer seines siebenjährigen Sohnes vermag er allein jene beiden Schwestern, in denen die dämonischen Gewalten unserer Hexen als Wettermacherinnen stecken, für sich zu gewinnen. In der festen Überzeugung, nun werde er siegen, spornt er die Seinen zum Kampfe an. Der Kampf beginnt. Da zieht ein Wetter heran; im Norden türmen sich dunkle Wolken und ziehen das Meer entlang. Bald folgt ein Hagelwetter, begleitet von furchtbarem Winde, zugleich von Blitz und gewaltigem Donner. Gegen diesen Hagel hatten die Jómsvíkinger zu kämpfen. Dazu hatte sich die Hitze des Tages in eisige Kälte verwandelt. Da gewahrt Hávarðr zuerst die Þorgerð in Hákons Gefolge; bald sehen sie auch andere. Man sieht, wie von jedem ihrer Finger Pfeile ausgehen und wie jeder von ihnen seinen Mann trifft. Dies wird dem Führer Sigvald gemeldet, und er ruft aus: »Ich glaube, dass wir heute nicht nur gegen Menschen zu kämpfen haben, sondern auch gegen die allerbösesten Hexen (*við in verstu troll*), und Hexen Stand zu halten, das scheint mir allzu schwierig; doch kämpfen wir so gut es geht.« Der Hagel lässt etwas nach. Abermals fleht Hákon die Þorgerð um ihren Beistand an. Sie erscheint wieder und diesmal mit ihrer Schwester Yrpa. Jetzt beginnt das Wetter heftiger als zuvor zu werden. Als die Jómsvíkinger diese beiden sehen, da beschliesst Sigvaldr den Rückzug anzutreten: gegen zwei Unholdinnen (*flǫgð*), meint er, sei seine Macht zu gering. — Solche Erzählungen hat die nordische Dichtung in Menge. Bekannt sind die Trolle, die in der Friðþjófssaga (Fas. II, 72 ff.) die beiden Königssöhne gegen Friðþjóf dingen, damit das Unwetter diesen nicht ans Land segeln lasse.

Ihren seelischen Ursprung bekunden die Hexen ferner in ihrer Proteusnatur. *Hamhleypa* »die in anderer Gestalt Laufende« nennt sie der Isländer. Nach deutschem Aberglauben erscheinen die Hexen namentlich als Katzen und Kröten (Wuttke § 155, 173), aber auch als Eidechsen, Eulen, Hunde u. dgl. (Wuttke § 217). Immer stiften sie in Tiergestalt Schaden an; daher nehmen sie auch nie die Gestalt frommer Tiere an. Gross ist die Macht der Hexen, und deshalb fürchtet man sie noch heute: sie können aus allen möglichen Gegenständen Milch melken, aus Nägeln, Besen, Brettern u. s. w. Gern entwenden sie den Kühen der Mitmenschen während der Nacht die Milch. Sie können ferner den Menschen auf eine Stelle bannen, dass er sich nicht rühren kann. Hieraus erklärt sich unser *Hexenschuss*. Weiter bewirken die Hexen Viehseuchen, behexen die Kinder, dass diese nicht gedeihen, fügen auch den Menschen Krankheiten zu, bringen Wechselbälge, wie die elbischen Geister, wie die Mahre, bewirken, dass Mäuse, Flöhe, Raupen und anderes Ungeziefer über die Länder kommt, vor allem aber erzeugen sie auch heute noch Unwetter, Sturm, Hagel, Nebel. Dann fliegen sie während des Unwetters als Krähen oder Raben in der Luft umher. Ja in Oldenburg behexen sie sogar den Regen, wenn die Wäsche gebleicht wird, so dass diese schwarz wird. So zeigt sich die Hexe überall böse, schädigend, nirgends helfend und gutmütig, eine echte Unholdin vom Kopf bis zur Zehe.

Ihre Thätigkeit und ihren Ursprung zeigen auch die Namen, die die Hexen im Volksmunde haben. In Süddeutschland heissen sie *Druden*, in Friesland *de lichte Lu* »die leichten, schwebenden Leute«, *dat rode Volk* auch *Wickersche* »Zauberin«, in Oldenburg *quade* oder *lepe Lü* (schlechte Leute), in der Oberpfalz *Taustreicherinnen*, weil sie oft den Tau von den Wiesen nehmen (Wuttke § 209). In Norwegen heissen sie *troll, flagð, skass, skessa*, das sind Bezeichnungen, die sonst auch für Riesinnen vorkommen, daneben besonders *vǫlvur*, d. h. Stabträgerinnen, wodurch wie in *seiðkona* mehr die menschliche Natur jener

mythischen Gestalten ausgedrückt werden soll. Gegenwärtig ist der allgemeine Name *troll* im Norden der herrschende, der wahrscheinlich mit an. *troða,* ahd. *tretan* »treten« zusammenhängt (Sievers, Idg. Forsch. IV. 339).

Frauen, die sich in Hexen verwandeln können, sind äusserlich erkennbar: man erkennt sie an zusammengewachsenen Augenbrauen, an roten, triefenden Augen, an einem wackeligen, entenartigen Gange, an den Plattfüssen. Sie vermögen ihrem Mitmenschen nicht ins Gesicht zu schauen, können über keinen Besen gehen. Ihre Gesichtsfarbe ist fahl, ihr Haar verwirrt und struppicht, ihr Leib mager. Nach christlichem Mythus hat ihnen an verschiedenen Teilen des Körpers, namentlich am Kreuz, der Teufel sein Siegel aufgedrückt. Auch manches Geheimmittel lässt die Hexe erkennen: ein am Weihnachtsabend gepflücktes vierblätteriges Kleeblatt, das Ei einer schwarzen Henne u. dgl. (Wuttke § 373 ff.).

Die Hauptbelustigung der Hexen ist der Tanz, ihre Hauptspeise das Pferdefleisch. Zu fröhlichem Tanze und Schmause kommen sie an bestimmten Tagen im Jahre an gewissen Orten zusammen, in der Regel auf Bergen, wo dann der aufgerichtete Pferdeschädel ihre Malstätte kennzeichnet. Die Berge, auf denen sie sich treffen, waren einst alte Opferstätten unserer Vorfahren, Opferstätten, an denen entweder den seelischen Geistern schlechthin, oder den chthonischen Gottheiten, die diese führten, geopfert wurde. Nach altgermanischem Brauche ist hier auf einer Wiese, unter einer Linde oder einer Eiche ihr Versammlungsort gedacht. *Blocksberg* oder *Brocksberg* (*brochelsberg* ältestes Zeugnis um 1300: das Wort bedeutet nach Hofmann »Wolkenberg«. Sitzungsber. der Münch. Akad. 1867. II. S. 7. 167 f.) heissen in Norddeutschland jene Anhöhen, wo diese Versammlungen stattfinden. Am berühmtesten unter ihnen ist der Brocken im Harze mit seinem Hexentanzplatze (vgl. Jacobs, Der Brocken und sein Gebiet, Wernigr. 1871; der Brocken in Geschichte und Sage. Halle 1879). Schon im 15. Jahrh. erscheint er als Hexensammelplatz. Andere Blocksberge sind in Mecklenburg, in Preussen, Holstein; in der Schweiz kommen die Hexen auf dem Pilatus zusammen, in Tirol auf dem Schlernkofel, in Elsass auf dem Büchelberg, in Schwaben auf dem Kandel und Heuberg, in Franken auf dem Petersberg, dem Kreidenberg, dem Staffelstein, in Westfalen auf dem Köterberg oder dem Weckingsstein bei Corvey, in Hessen auf dem Hechelberg, in Thüringen auf dem Hörselberg, dem Inselsberg; dänische Volkssage versetzt die Hexenmalstatt nach dem Hekla auf Island, dem Hekkelfjeld, oder nach Troms d. i. Trommenfjeld in Norwegen; schwedische nennt den Blåkulla in Småland, Jungfrukullen, Nasafjäll, norwegische den Blaakolle, Dovrefjeld, Lyderhorn u. a. als Sammelplatz dieser Wesen (Myth. II, 879, III, 308). Dorthin reiten die Hexen, nachdem sie sich mit Hexensalbe bestrichen, nach moderner Auffassung durch den Schornstein der Häuser auf Stecken, Heugabeln oder anderen Werkzeugen, meist nackt, oft auch auf Tieren, Böcken, Katzen, Ebern u. dgl. So beschreibt schon der Greifswalder Arzt Joel (»*De ludis lamiarum in monte Bructerorum, quem Blocksberg vocant*« Rostock 1599) den Hexenritt. In der Dämmerung geht der Weg dahin. Daher heissen sie *Nachtfrauen, Nachtreiterinnen,* an. *kveldriður, myrkriður.* Unter diesen Namen lassen sich die Hexen schon im 11. Jahrh. nachweisen. Gegen sie eifern schon die nordischen Volksgesetze aus frühchristlicher Zeit (Norsk Hist. Tidsskr. IV. 172). Die Hauptnacht ist die Walpurgisnacht, die Nacht auf den 1. Mai. Auch die Johannis- und die Bartholomäinacht finden sich als Versammlungsnächte. Ausserdem finden ihre Fahrten durch die Lüfte während der zwölf Nächte statt.

Während altdeutsche Quellen über die Versammlungen der Hexen nicht

erhalten sind, fliessen auch hier wieder die altnordischen reicher. Eine Hexensage aus dem 14. Jahrh. enthält die Thorsteinssaga (Fms. III, 175 ff.): Thorsteinn lag versteckt im Ried. Da hörte er einen Knaben in den nahen Hügel rufen: »Mutter, reiche mir meinen Stecken und meine Handschuhe, ich will zum Geisterritt (*gandreið*), denn es ist Festzeit unten in der Welt«. Da ward ein Feuerhaken und ein Paar Handschuhe aus dem Hügel geworfen; jenen besteigt der Knabe, diese zieht er an und fährt dann, wie Kinder zu reiten pflegen, durch die Lüfte. Thorsteinn ruft ebenfalls in den Hügel und erhält dieselben Gegenstände. Er reitet dem Knaben nach. Es geht durch die Wolken nach einer Felsenburg, wo eine Menge Leute an der Tafel sitzt und aus silbernen Bechern zecht. Ein König sitzt oben an der Tafel. Thorsteinn wird bald erkannt und muss schleunigst fliehen. — Wir haben hier eine Hexenversammlung mit einem König als Leiter, wie in der deutschen Volkssage der Teufel die Versammlung leitet. Andere Sagen berichten gleiches. »Wo willst du hin?« ruft Ketill hængr seiner Pflegemutter, einer Trollkona, zu, als diese sich einst während der Nacht erhebt und mit lang über die Schultern herabhängenden Haaren hinaus in die Lüfte fährt. »Zum Trollenthing«, gibt diese zur Antwort; »dorthin kommt Skelkingr aus Dumbhaf, der König der Trolle, und Ófoti und Þorgerðr Hǫrgatroll (d. i. Hǫlgabrúðr) und andere berühmte Geister aus Norden« (Fas. II, 131).

Die Hexensagen sind bisher fast durchweg nur vom kulturhistorischen Standpunkt aus behandelt worden. Das bedeutendste Werk darüber ist Soldan, *Geschichte der Hexenprozesse.* 2. Aufl. von Heppe. 2 Bde. Stuttg. 1880.

§ 35. Die Holden und Perchten. Deutscher Volksglaube des späten Mittelalters und der Gegenwart weiss von einer Frau Holda oder Holle und Perchta zu erzählen, die mit ihren Scharen durch die Lüfte fahren, besonders zur Zeit des grossen winterlichen Seelenfestes sich den Menschen zeigen und sie bald belohnen, bald bestrafen. Man hat in dieser Figur und ähnlichen anderen Personifikationen alter germanischer Gottheiten finden wollen, allein die Belege aus altdeutscher Zeit, die J. Grimm u. a. dafür ins Feld geführt, haben sich als unzuverlässig und z. T. falsch erwiesen (vgl. Mannhardt, Vorwort zu den Ant. Wald- und Feldkulten S. XIII und besonders Kauffmann PBB. XVIII. 145 ff.). Nun findet sich für die seelischen Wesen neben *unholà* schon frühzeitig der Name *holden.* Die Wassergeister erscheinen als *Wazzerholde, Brunnenholde* (Myth. I. 403), als *Hollen* erscheinen die Zwerge (Kuhn, Westf. Sagen I, 193 f., 200 u. öft.), überhaupt die Seelen Verstorbener (ebd. II. 124). Auch im Norden finden wir dieselbe Bezeichnung für die seelischen Wesen: in der Thorsteinssaga wird ein Unterirdischer *huldumaðr* genannt (Fms. III. 177), in dem heutigen isländischen Volksglauben ist *huldufólk* gleichbedeutend mit *álfar* (Maurer, Isl. Volkss. S. 337), die norwegischen Geistersagen sind *Huldre-eventyr* (Asbjørnsen, Norske Huldre-Eventyr). Dass der Name verstorbener Vǫlven und Zauberinnen, die ihre Seele umherschweifen lassen konnten, meist *Huld* war, ist bekannt (vgl. auch Fritzner, Norsk Hist. Tidsskr. IV. 186). Überall sehen wir auf germanischem Gebiete den engsten Zusammenhang zwischen den Holden und den Seelen der Verstorbenen, und wir brauchen deshalb das *holdam* des Correctors des Burchard von Worms nicht in *unholdam* (PBB. XVIII. 150) zu ändern, wo es von der Schar der nachtfahrenden Dämonen heisst »*quam vulgaris stultitia holdam vocant.*« Dies *holda* gehört aber etymologisch zu ahd. *helan* »verbergen« und berührt sich so mit an. *hel,* unserem *Hölle.* Demnach sind die Holden von Haus die Unterirdischen, die nach dem Tode noch ihr Wesen treiben. Wie das sprachliche Verhältnis dieser zu den *Unholden* gewesen

ist, dünkt mich noch nicht genügend aufgeklärt. Aus dieser Schar der Holden ist nun in später, vielleicht erst in christlicher Zeit und z. T. unter dem Einflusse fremden Volksglaubens eine Führerin entstanden, der die Volksphantasie das nomen proprium aus dem Kollektivbegriff geschaffen, die aber im Laufe der Zeit die von ihr geführten Wesen zurückgedrängt hat. Das ist die *Frau Holle* oder *Holda* unserer Märchen und Sagen.

Das Gebiet, wo der Volksglaube von Frau Holle zu erzählen weiss, ist besonders Mitteldeutschland. Im Norden reicht es bis zum Harze, im Osten bis in die Gegend von Halle und Leipzig. Von hier aus geht die Grenze ihrer Verehrung nach Südwesten bis in das Maingebiet in Unterfranken. Die Westgrenze endlich zieht sich nach Norden längs der Fulda und Weser, bis sich nördlich von Minden die Sagen von ihr verlieren. — Wie alle chthonischen Wesen lässt man auch sie meist in Bergen weilen, zumal da, wo Teiche oder Quellen sich in der Nähe befinden, denn auch in den Gewässern ist ihr Aufenthalt. So haust sie im Hörselberge bei Eisenach (Witzel, Sagen aus Thüringen I. 129 ff., II. 76), im Kyffhäuser, wo sie als Kaiser Friedrichs Schaffnerin erscheint (Nordd. Sag. 216), im Unterberg bei Hasloch am Main (ZfdMyth. I. 23), vor allem aber am Meissner, südöstlich von Cassel, wo noch heute an bestimmtem Tage ihr zu Ehren die Bauern zusammenkommen, um sich nach alter Sitte an Tanz und Musik zu ergötzen (Lyncker, Sagen und Sitten aus hessischen Gauen S. 16). Hier liegt das Höllenthal und in seiner Nähe ein alter Opfergraben, hier liegt der Frauhollenteich, in dem Frau Holle wohnen soll. — In ihrer Umgebung befinden sich die Holden, die fast überall als Seelen von Verstorbenen erkenntlich sind. Mit ihnen wohnt sie ferner in Teichen und Brunnen (Lyncker S. 17; ZfdMyth. I. 24; KHM. No. 24), mit ihnen zieht sie durch die Lüfte (Witzel I. 129; Nordd. Sag. 222). Wie der Wind- und Totengott reitet sie zuweilen auf prächtigem Schimmel (ZfdMyth. I. 28) oder fährt im Wagen durch die Luft (Witzel I. 144; Pröhle, Harzs. 187). Als Herrin des Seelenheeres kommen von ihr die neugeborenen Kinder (Lyncker 17). Zuweilen hört man in den Bergen ihr Lied, wie das der Elfen (ZfdMyth. I. 28). Die Zeit ihrer Umzüge ist die Zeit der zwölf Nächte, wo alle seelischen Geister ihr Wesen treiben. In dieser bringt man ihr Gaben und Spende. Auch im Wetter erkennt der Volksglaube ihr Walten: schneit es, so macht sie nach weitverbreitetem Glauben ihr Bett, zeigt sich Nebel am Berge, so macht sie im Gestein Feuer (Lyncker S. 18). Ruht sie in ihrer Behausung, so kann sie natürlich nur das thun, was am heimischen Herde die deutsche Hausfrau zu thun pflegt: sie spinnt (Nordd. Sag. 216). So ist sie auch zum Genius des häuslichen Herdes, des häuslichen Fleisses geworden. Fleissige Spinnerinnen belohnt sie, faule bestraft sie (KHM. No. 24; Witzel I. 135; Pröhle 187; Lyncker 17 u. öft.). Ist der Flachs vor Beginn der heiligen Zeit, am Freitag vor den Zwölften, nicht abgesponnen, so besudelt sie diesen (Nordd. Sag. 370. 417; Sommer, Sagen aus Sachs. und Thür. 10. 162; ZfdMyth. I. 24). Auch schadet sie in solchem Haushalte dem Vieh (Nordd. Sag. 371). Ferner verleiht sie Eheglück und macht Frauen gesund und fruchtbar (Lyncker 47), steht Wöchnerinnen bei und trocknet ihnen die Windeln (Sagen aus Westf. II. 4). — Auch sonst zeigt sie sich freundlich. Marienlegenden scheinen z. T. auf sie übertragen zu sein. Sie befruchtet die Obstbäume (Sagen aus Westf. I. 162, 182), die Saaten (Lyncker S. 18), spendet Gold (Nordd. Sag. 215; Witzel I. 114; KHM. No. 24), unterstützt alte und hülfsbedürftige Leute (ZfdMyth. I. 24). Als schöne weisse Frau mit weissem Gewande oder

Schleier sieht man sie zuweilen über die Wiesen fliegen (Lyncker 17; ZfdMyth. I. 23; Pröhle 239).[1]

Ganz ähnlich wie Ursprung und Ausbildung der Holda mag der der Perchta oder Bertha gewesen sein. An eine Anlehnung an den Perchtentag, d. i. den 6. Januar, ist bei der Perchta schon deshalb nicht zu denken (Mannhardt, AntWFK. II. 184 ff.), weil in den alten Kalendern dieser Tag nicht unter jenem Namen erscheint. Vielmehr sind wohl auch hier die Perchten, d. h. seelische Wesen wie die Holden (Zingerle, Sitten, Bräuche und Meinungen des Tiroler Volkes [2] 128 f.), der Ausgangspunkt gewesen: die Perchta ist die Führerin der Perchten geworden, das Wort »Perchten« gehört aber zu ahd. *pergan* in derselben Bedeutung wie *helan*. Perchta und Holda sind Gestalten späteren Volksglaubens, die sich vollständig decken: sie sind nicht sachlich, sondern nur lokal von einander zu trennen.

Das Gebiet der Perchta reicht in verschiedenen Gegenden, namentlich im Voigtland und in dem nördlichen Bayern in das Gebiet der Holda hinein. Den Namen Perchta finden wir über ganz Oberdeutschland verbreitet: fast in allen österreichischen Landen ist er zu finden, in Bayern, in der Schweiz, in Schwaben, im Elsass, dazu im Voigtland, von wo aus er ins südliche Thüringen gedrungen ist. Wie die Holda ist die Perchta die Seelenführerin. Mit den Seelen verstorbener Kinder fährt sie durch die Lüfte (Börner, Sagen aus dem Orlagau 128, 134; von Alpenburg, Sagen aus Tirol S. 63). Im Orlagau erscheint sie deshalb auch als Heimchenkönigin (Börner 114). Bekannt ist die Sage vom Mädchen mit dem Thränenkruge, das sich in der Schar der Berchta befand (Börner 142; Köhler, Volksbrauch im Voigtland 490). Spätere Dichtung lässt sie Ackergeräte und Wirtschaftsgegenstände tragen (Börner 134). Wie Holda fährt auch sie auf einem Wagen, den sie zuweilen von Menschen ausbessern lässt, die dann gut belohnt werden (Börner 173, 183; Köhler 492). Nicht selten fährt sie auch ungestüm durch die Lüfte, wie das wilde Heer; daher heisst sie die wilde Bertha (Witzel, Sagen aus Thüringen II. 134). Wie Holda treibt auch Perchta besonders in den Zwölfnächten ihr Wesen. Vor allem ist ihr der Perchtenabend geweiht, an dem diese Zeit der Geister ihren Abschluss hat. Dann muss man aller Orten auf sie gefasst sein. In dieser Zeit besucht sie auch die Spinnstuben, und wehe den Faulen, die nicht abgesponnen haben (Börner 153; Köhler 488; Zingerle 128). Wo man sich fröhlichem Geplauder mit den Burschen und dem Nichtsthun hingiebt, da wirft sie die Spindeln in die Stube und verlangt, dass sie in einer Stunde abgesponnen seien (Börner 167; Köhler 489). Ihr zu Ehren fand in Tyrol und der Schweiz das Perchtenlaufen statt: im Maskenanzug sprang und lärmte man durch die Gassen und in den Häusern; je toller man das Perchtenspringen ausführte, je besser wurde die Ernte. Es ist wiederum eine Festlichkeit, die sich bei allen Totenfesten wiederfindet. Ursprünglich fiel sie auf den Perchtentag (Zingerle, S. 128 f.), später verlegte man sie auf den letzten Faschingsabend (Mannhardt, BK. 542 f.). In Bayern scheint diese Sitte schon im 17. Jahrh. ausgestorben zu sein; 1616 verbietet der Nürnberger Magistrat, »dass die jungen Leute in der Bergnacht lärmend durch die Stadt ziehen und an die Thüren klopfen« (Panzer, Bayr. Sagen II. 119). Auch ihr Opfer verlangt die Perchta. In Tyrol lässt man noch heute für sie Essen stehen (Zingerle 127. 186). Im Voigtlande und in Thüringen muss man an ihrem Tage Zemmede, d. i. eine Fastenspeise aus Mehl, Wasser und Milch, essen (Börner 153 f.). Aber auch von anderer Seite zeigt sich die Perchta, auch hierin der Holda gleich. Sie spendet dem Acker Fruchtbarkeit und lässt

das Vieh gedeihen (Börner 115; v. Alpenburg 64). Wenn über die Gefilde befruchtender Nebel dahinzieht, dann erblickt die Volksphantasie ihre hehre Gestalt in langem, weissem Schleier (v. Alpenburg 65; Laistner, Nebelsagen 98 f.). Auch sonst zeigt sie sich gnädig: sie beschenkt alte und hilfsbedürftige Leute (Börner 173), wie sie die Menschen bestraft, wenn eitler Vorwitz sie oder ihren Zug hemmen. In der Regel lässt sie sie erblinden, macht sie aber dann nach Jahresfrist wieder sehend (v. Alpenburg 63 f.; Börner 133 f.).[2]

Wie diese Gestalten hat die Volksphantasie einer spätern Zeit anderen Orts noch andere Frauen an die Spitze der seelischen Scharen treten lassen, die man früher auch als Überbleibsel altgermanischer Göttinnen auffasste, die sich aber im Laufe der Zeit meist als Gestalten des Volkswitzes entpuppt haben: hierher gehören Frû Harke oder Herke in der Mittel- und Altmark, die ihren Namen vom Harkenberge bei Camern erhalten hat (Knoop, Zs. f. Volksk. IV. 81 ff.), die Freke, Frîe, Frick, Fuik in Niedersachsen (ebd. II. 449 ff.), die Frau Gôde oder Gauden, ein Name, der nichts anderes als »die gute Frau« bedeutet und wohl auf die Jungfrau Maria geht (Knoop, Am Urquell V. 9 ff., 45 ff., 69 ff.), die Werre (d. i. die Verwirrerin) im Voigtlande (Eisel 103. 231). All diese Gestalten lehren, wie auch noch in später Zeit unter dem Einflusse mythischer Denkform Wesen entstehen konnten, die ebensogut im Heidentume ihre Wurzel haben könnten. Heidnisch-germanisch von all diesen Wesen ist, dass sie selbst und die Scharen, die sie führen, seelischen Ursprungs sind; ihre Ausbildung aber gehört einer späteren Zeit an. Nicht nur Züge von der Jungfrau Maria, wie bereits hervorgehoben, sondern auch von der italischen Diana scheinen auf sie übergegangen zu sein, wie ja Diana selbst und die Herodias, die an ihre Stelle getreten ist, als Führerinnen des Seelenheeres auch in Deutschland erscheinen (Myth. I. 237, vgl. Rhode, Psyche 375 Anm. 3).

[1] Über Frau Holle vgl. namentlich Mannhardt, *Germ. Mythen* 255 ff. — [2] Über die Perchta, besonders in Tyrol, Zingerle, *ZfdMyth.* III. 203 ff.

§ 36. Die Nornen. Vielfach mit seelischen Wesen, namentlich mit Valkyrjen und Schwanenjungfrauen, berühren sich die altnordischen Schicksalsgöttinnen, die Nornen, wenn sie auch durch ihre bedeutendste Vertreterin eine Stelle einnehmen, die sie den Göttern zur Seite, ja über diese stellt. — In der altisländischen Dichtung erscheint Urðr als die älteste von drei Schwestern, während den beiden jüngsten etymologische Spielerei des 12. Jahrhs. die Namen Verðandi und Skuld gegeben hat (Interpol. von Vsp. 20). Man hat infolge dessen eine Norne der Vergangenheit, eine der Gegenwart und eine der Zukunft geschaffen. Urðr allein bleibt von den drei Schwestern bestehen. Der Name kann nichts mit der Vergangenheit zu thun haben. *urðr* heisst sonst im an. »das Geschick«. In dieser Bedeutung findet sich das Wort bei allen germanischen Stämmen; die Personifikation tritt daneben bald mehr bald weniger hervor, geradeso wie in der an. Sprache. Ahd. *wurt* = »fatum, eventus, fortuna« (Graff I. 992), im Heliand ist *wurd* = der Tod, die Schicksalsmacht, die den Tod bringt; im ags. ist *wyrd* meist »Geschick, Verhängnis«. Diese personifizierte Schicksalsmacht finden wir im Beowulf webend, wie im Nordischen die Nornen, oder Schaden anrichtend, wofür die skandinavische Dichtung ebenfalls Beispiele gibt. »*Norn erumk grimm*« klagt Egils Vater Kveðulfr (Eg. S. 46), oder »*illr er dómr norna*« Angantýr in der Hervararsaga. Öfter ist von *urðir grimmar* (»zürnenden Nornen«) die Rede, und die SnE. (I. 74) macht einen Unterschied zwischen *góðar* und *illar nornir*. — Aus allen Stellen des germanischen Altertums, wo Urðr auftritt, geht hervor, dass es einst in

dem Glauben unserer Vorfahren eine Macht gegeben haben muss, in deren Gewalt sich der Germane das Geschick der Menschen dachte. Andere Bezeichnung für diese Schicksalsmacht ist das alts. *metod* (Vilmar, Altertümer im Heliand 8 f.), ags. *meotod*, an. *mjǫtuðr*, wodurch sich jenes Wesen schon seinem Namen nach als das messende, ordnende zu erkennen gibt. Neben der Einheit treten die Bezeichnungen für die Schicksalsmacht auch im Plural auf. Nun ist es ein fast bei allen Völkern beobachtetes mythisches Gesetz, dass sich in solchem Falle die eine Persönlichkeit aus der Menge emporgehoben hat. Dies zeigt sich besonders bei den seelischen Wesen. So scheint auch hier die Menge der Schicksalsgeister das ältere zu sein, aus denen sich der kollektivische Singular als Führerin der Scharen oder als einzige Lenkerin der menschlichen Geschicke herausgebildet hat. Dies muss bereits in urgermanischer Zeit geschehen sein. Gleichwohl gehen noch in historischer Zeit die Vorstellung von mehreren Schicksalslenkerinnen und die von einer nebeneinander her. Jene mögen im Seelenglauben ihre Wurzel haben. Hierher zu ziehen sind wahrscheinlich auch die an. *regin* »die Beratenden«, eine Bezeichnung, die in der isländischen Dichtung auf die Asen übertragen worden ist, die aber in früher gemeingermanischer Zeit den das Schicksal bestimmenden Wesen gegolten hat (vgl. Schade, Altd. Wtb. II. 698).

Für diese Schicksalswesen hat die nordische Poesie die Bezeichnung *nornir*. Sie findet sich nur im Isländisch-Norwegischen und Færöischen. Das Wort ist noch nicht genügend aufgeklärt; am ansprechendsten ist die Deutung Schades (Altd. Wtb. I. 657), der *norn* aus **norhni* = Verschlingung, Verknüpfung (**norh* zu **snerhan* = binden, knüpfen) entstanden sein lässt.

In der Hand dieser Schicksalsmächte lag das Geschick der Menschen: sie gaben ihnen das Leben, von ihnen gingen böse und gute Tage aus, sie schnitten den Lebensfaden ab. Aus dieser dreifachen Thätigkeit der Nornen mag sich das Dreigestirn der Schicksalsmächte entwickelt haben, das sich schon frühzeitig auf germanischem Boden findet. Da ferner die Nornen in ihrer Thätigkeit als Unheilsenderinnen und Todbringerinnen für den Menschen etwas Grauenerweckendes haben, so erklärt es sich, das öfters in den Quellen die eine Norne als die böse Schwester erscheint, die den anderen entgegentritt und ihre Bestimmungen zu nichte zu machen sucht. Das mag der allgemeine Volksglaube gewesen sein, dem höhere Dichtung, namentlich die nordische, so mannigfaltige Formen gegeben hat.

Junges, isländisches Machwerk aus dem 12. Jahrh. ist die Namengebung der drei Nornen. Fällt aber die Norne der Gegenwart und Zukunft, so kann auch die Urðr nichts mit der Vergangenheit zu thun haben. Vielleicht gehört das Wort zu dem idg. Stamme *u̯ert* = drehen, wenden, zu dem auch ahd. *wirt*, mhd. *wirtel* = Spindel gehört. Wir hätten dann in dem Worte dasselbe altgermanische Bild von den Schicksalsmächten, das auch in nornir liegt: es sind höhere Wesen, die dem Menschen das Schicksal ordnen, wie die altgermanische Frau die Faden für das Gewebe. »Die Nornen walten über das Schicksal der Menschen«, sagt die SnE. (I. 72), »und spenden dem einen schönes und glänzendes Leben, dem andern nur wenig Gut und Habe; dem einen viele Tage, dem andern wenige«. Ihre Thätigkeit ist zu schaffen. Das Schicksal heisst daher ags. *wyrda gesceaft*, alts. *wurdigiscapu*, wofür auch *regano giskapu* oder *metodo giscapu* sich findet. Daher heisst das von ihnen Bestimmte, das Schicksal alts. *giskap*, ags. *gescap*, ahd. *gascaft;* die Norne selbst ist »die schaffende« *(parca = scephanta)*. Noch im 15. Jahrh. sagt Vinteler in seiner Blume der Tugend (7863 ff.): *So haben etleich leut den wan, das si mainen unser leben, das uns die gachschepfen geben, und das si uns hie re-*

*gieren.* Geradeso auch im nordischen: *nornir heita þærs nauð skapa* (SnE. I. 557); den *skǫp norna* kann niemand entgehen. Aber auch das alte Bild des Webens hat sich erhalten. Wie es im ags. heisst: *me þæt Wyrd gewæf,* so erzählt der nordische Dichter, dass die Nornen, als sie dem Helgi das Leben schufen, den Schicksalsfaden mit aller Kraft gewunden hätten (Helg. Hb. I. 3).

Als irdisches Zeichen, dass die Schicksalswesen über das Geschick der Menschen walten, gelten die weissen Flecken auf den Fingernägeln, die noch heute auf den Færöern *nornaspor* (»Nornenspur«, Ant. Tidskr. 1849/50. 305) heissen. Wir haben hier den Schlüssel zu einem alten Aberglauben, der über das ganze germanische Gebiet verbreitet ist: hat man weisse Flecken auf den Nägeln, so bekommt man nach norwegischem Volksglauben etwas Neues (Liebrecht, Zur Volksk. 329), nach deutschem bedeutet es Glück und ebenfalls zu erhoffende Geschenke (Wuttke § 205).

Als Lebensspenderin steht die Norne den Müttern bei der Geburt bei (Fáfn. 12. Sgrdr. 9). Nach der Geburt pflegte man den Nornen Opfer zu bringen, um dadurch für das Kind Glück zu erflehen oder wenigstens Unglück fern zu halten. Es sind Speiseopfer, wie man sie sonst den seelischen Wesen bringt. Burchard von Worms eifert noch dagegen (Myth. III. 409). Auch im Norden sind diese Opfer mehrfach belegt. Nach Saxo gr. (I. 272) bringt König Fridlevus nach der Geburt seines Sohnes Olavus diese Spende, um Glück für ihn zu erflehen und seine Zukunft zu erfahren: zwei der Parcae verheissen dem Königssohn treffliche Eigenschaften, Reichtum und Glück, die dritte dagegen giebt ihm Geiz als Angebinde für das Leben mit. Auf den Færöern, wo sich in der Sprache der Bewohner noch viele heidnische Anklänge finden, pflegt noch heute die Mutter nach der Geburt des Kindes als erstes Gericht Nornengrütze *(nornagreytur* Ant. Tidskr. 1849. S. 308) zu essen. Was die Nornen bestimmt haben, steht unwiderruflich fest: *Urðar ordi kveðr engi maðr* (»Der Urð Spruch kann niemand entgegentreten« Fjǫlsvm. 77), ruft Svipdag der Menglǫð zu. Es ist die alte Prädestinationslehre unserer Vorfahren.

Wie das ganze Leben des Menschen, so liegt auch das Lebensende, der Tod, in den Händen der Nornen. Als Torf-Einarr den Halfdan hálegg getötet hat, schreibt er das Schicksal seines Gegners den Nornen zu (*réðu því nornir,* Orkn. s. cap. 8, Heimskr. S. 71). Sie künden den Tod an, denn sie besitzen in erster Linie wie alle seelischen Wesen die Gabe der Weissagung. Nach einer der romantischen isländischen Sagas, die in ihrer Fabelei viel aus Volksglauben und Volkssitte geschöpft haben, treffen einst Isländer zwei Geschwister, Bruder und Schwester, in einer Höhle. Auf die Frage, wie sie heissen und weshalb sie so einsam lebten, antwortet der Bruder, dass seine Schwester ihn schirme und pflege, denn die Nornen hätten geweissagt, dass sie zugleich mit ihm sterben werde (Isl. S. II. 472). Bei Nornagest, wo nach jüngerer Weise ob ihrer weissagenden Kraft Vǫlven und Nornen vermischt werden, sucht die jüngste der drei Schwestern das glückliche Leben des neugeborenen Kindes, das ihm eben die älteren Schwestern prophezeit haben, dadurch zu nichte zu machen, dass sie bestimmt, das Kind solle nicht länger leben als die Kerze, die an seinem Lager brenne. Da nimmt die ältere Schwester die Kerze, löscht sie aus und giebt sie der Mutter des Kindes: in seine Gewalt kommt hierdurch sein eigener Tod (Nornagestsþ. Ausg. Bugge 77). Hieraus erklärt sich die Auffassung der *Urðr* oder *Norn* als Todesgöttin, wie ja auch ahd. *wurt,* ags. *wyrð,* alts. *wurt* oft »Tod« bedeutet. Eine eigentümliche Monderscheinung, der grosses Sterben folgte, nannten die

Isländer *urðarmáni* (Eyrb. 98); ein Ungetüm, bei dessen Anblick man stirbt, nennen sie noch heute *urðarköttur* (»Todeskatze« Isl. Þj. I. 613). Infolgedessen fällt die Norne oft mit der eigentlichen Todesgöttin, der Hel, zusammen, und wird als die dunkle geschildert, die wie ein schwarzer Vogel durch die Lüfte dahin fliegt (Sturl. I. 370). Auf der anderen Seite berührt sie sich aber auch als Lebenspenderin und -erhalterin mit der allwaltenden Erdmutter.

Wie die Menschen, so standen nach jungem nordischen Mythus auch die anderen, die mythischen Wesen unter dem Schicksalsspruche der Nornen, so die Asen, Alfen, Zwerge. Daher hat die isländische Phantasie in einer spät interpolierten Vísa der Fáfnismál (13) Nornen aus dem Geschlechte der Asen, Alfen und Zwerge geschaffen. In denselben nordischen Quellen, wo diese mehrfache Abstammung der Nornen gelehrt wird, lesen wir auch von der welterhaltenden Thätigkeit der Nornen. In den Luftgefilden hat, wie andere seelische Wesen, auch die Norne ihren Sitz: nach ihr hat Dichterphantasie den grossen himmlischen Bronnen, die Wolken, den *Urðarbrunnr* genannt (Vsp. 19): hier wohnen die Nornen, von hier aus begiessen sie die Erde mit dem erhaltenden Regen. Hier pflegen sie auch die Schwäne, in deren Gestalt sie den Menschen erscheinen (SnE. I. 76).

Diese Schicksalsgöttinnen erscheinen bald in grösserer Anzahl, bald erscheint eine als Vertreterin der ganzen Klasse, besonders häufig treten sie zu dreien auf. Worin diese Dreiteilung ihren Grund hat, war schon angedeutet. Griechisch-römischen Einfluss dabei anzunehmen, ist nicht geboten, da sich die Dreizahl bei verschiedenen germanischen Stämmen schon in alter Zeit findet. Obgleich Burchard von Worms die drei Schwestern *parcas* nennt (Myth. III. 409), so hat ihm doch wohl nur, wie in anderen Stücken, deutscher Aberglaube vorgeschwebt, gegen den er eifert, denn wo er lehrte, spielen bis auf den heutigen Tag die drei Schwestern, die in fast allem den nordischen Nornen oder urðir gleichen, eine grosse Rolle (Panzer, Beiträge z. deutsch. Myth. I. 1—209; Mannhardt, Germ. Myth. 650 ff.). Drei Schwestern bestimmen nach Saxo das Geschick des jungen Olaf, *thre weirdsystirs* kennt der englische Volksglaube (Myth. I. 337), drei Schwestern aus Riesenheim, ebenfalls Nornen, machen dem goldenen Zeitalter der Götter nach der Vǫluspá ein Ende (Vsp. 8), drei erscheinen an der Wiege des Nornagest, drei in der interpolierten Strophe Vǫluspá (20). Aus dieser Dreiheit sind wohl auch die drei Arten (Fáfn. 13) hervorgegangen. Mögen sie aber in Menge, mögen sie zu dreien, mag eine allein erscheinen: immer finden wir sie als spinnende und webende (Myth. I. 344. Helg. Hb. I. 2), also in einer Thätigkeit, die uns schon ihr Name erschloss.

§ 37. Die Schwanenjungfrauen. Vielfach berühren sich die Valkyrjen und Schicksalsmädchen mit den Schwanenjungfrauen, den Lieblingen germanischer Sagen und Märchen. Gemeinsam ist diesen mit jenen Gebilden, dass es Frauen sind, die ihre Gestalt wechseln können. Auch besitzen sie wie Valkyrjen und Nornen die Gabe der Weissagung. In diesen Punkten geben sie sich als Gestalten zu erkennen, die ebenfalls im Seelenglauben ihre Wurzel haben. Ob nun prophetische Gestalten wie Veleda aus dem Bructererstamme (Tac. Germ. 8. Hist. IV. 61. 65), die weisen Frauen (Myth. I. 328 ff.), den ersten Anstoss zu diesen mythischen Gebilden gegeben haben, bleibe dahingestellt. Vielleicht haben auch hier Natur und Leben gemeinsam auf die Phantasie eingewirkt: die weissagende Kraft angesehener Jungfrauen und die Überzeugung, dass deren Seele nach dem Tode in der Natur fortlebe, und die Wolke, die sich in der Phantasie so vieler Naturvölker als Schwan

findet[1]. Infolge des gleichen mythischen Ursprungs werden aber Valkyrjen und Nornen in der nordischen Dichtung mit den Schwanenjungfrauen oft vermischt. Jede Valkyrje, jede Norne kann eine Schwanenjungfrau sein, allein eine Schwanenjungfrau in der engeren Bedeutung des mythischen Begriffes kann nie eine Valkyrje oder Norne werden. In ihrer menschlich aufgefassten Thätigkeit lag ihr Unterschied: die Valkyrje ist Kämpferin, die Norne leitet das Geschick, die Schwanenjungfrau prophezeit die Zukunft.

Wie schon der Name lehrt, erscheint die Schwanenjungfrau in Schwanengestalt. Sie legt zuweilen, zumal beim Baden, ihr Schwanenhemd ab und ist dann eine schöne Jungfrau. Namentlich in der deutschen Dichtung des Mittelalters und im Märchen der Neuzeit spielt die Schwanenjungfrau eine Hauptrolle. Bei dem Baden wird ihr zuweilen das Gewand genommen; sie muss dann eine menschliche Ehe eingehen oder die Zukunft künden. Eine solche Schwanenjungfrau, die christliche Mythe später zu einem Engel gemacht hat, erscheint den waschenden Mädchen Kudrun und Hildeburg (Kudr. 1666 ff.); Schwanenjungfrauen sind es, die an der Donau Hagen das Geschick der Burgunden im Hunenlande künden (Nibl. Zarncke 234, 5 ff.). In allen möglichen Gestalten hat die Dichtung diesen einfachen und schlichten Gedanken verarbeitet.

## KAPITEL VI.

## DIE ELFISCHEN GEISTER.

§ 38. Neben den seelischen Geistern, bei denen die irdische Thätigkeit sich immer und immer wieder in der Volksdichtung hervordrängt, haben aber unsere Vorfahren noch eine grosse Klasse Wesen, die ebenfalls im Glauben an das Fortleben der Seele ihren Ursprung haben, bei denen aber die Thätigkeit, das Eingreifen in das Geschick des Menschen mehr in den Hintergrund tritt. Oft ist der Zusammenhang zwischen dem mythischen Gebilde und der Seele ganz vergessen, die schaffende Phantasie hat nicht einzelne Individuen, wie bei Gespenster-, Alp-, Werwolfglauben, auch nicht ganze Gattungen von Menschen, wie bei dem Hexen-, Valkyrjen-, Nornenglauben, vor Augen gehabt, sondern die Seelen im allgemeinen. Viele Menschen haben ihr Leben vollbracht, ohne dass sie irgend welchen Einfluss auf ihre Mitmenschen ausgeübt haben. Auch diese grosse Menge lebt fort. Die ewig belebte und bewegte Natur bezeugt es. Sie haust in Luft und Wasser, in Berg und Thal, in Haus und Hof, in Wald und Feld. In Scharen lässt sie in der Regel die Volksphantasie zusammenwohnen, in Scharen, die untereinander verbunden waren nach der Auffassung des altgermanischen Staatsbegriffes. Daher haben sie zuweilen ihren König. Wir pflegen die Gesamtheit dieser Wesen *elfische Geister* zu nennen. Einzelne von ihnen erheben sich aus der Menge, erhalten Namen und werden Lieblinge der Dichtung. Diese Wesen sind die Vertreter der in der Stille wirkenden elementaren Kräfte in der Natur. Hier berühren sie sich, stellen sich aber zugleich im Gegensatz zu den Riesen, die die gewaltigen Naturerscheinungen verkörpern sollen. Deshalb hat ihnen die Volksphantasie kleine Gestalt gegeben, oft sind sie nicht höher als drei Finger. Zuweilen sind sie schön, zuweilen hässlich gestaltet, je nachdem ihr Wohnort in oder über der Erde ist. Je kleiner aber ihr Körper, desto schärfer ist ihr Geist: sie sind verschmitzt, klug, schnell, kunstfertig. Den

[1] So fragt der Esthe, wenn eine weisse Wolke aufsteigt: »Welcher weisse Schwan fliegt in die Höh?« (Castrén, Finn. Myth. 71). Vgl. auch Schwartz, Ursprung der Myth. 194 f.

Menschen gegenüber sind die elfischen Geister im allgemeinen hilfreich, sie unterstützen sie bei der Arbeit, stehen ihnen oft mit Rat und That zur Seite, bringen ihnen wertvolle Geschenke. Der seelische Ursprung dieser Wesen, der bis in die urgermanische Zeit hinaufreicht, ist natürlich mit der Zeit vergessen, um so mehr hat sich die subjektive Phantasie dieser Gestalten bemächtigt und hat bei allen germanischen Stämmen eine Blüte elfischer Dichtung gezeitigt, die noch heute im Volke nicht erloschen ist, die dem Kinde die erste Freude an der Dichtung unseres Volkes bringt, den Mann an die alte Einfachheit und Tiefe des germanischen Stammes mahnt.

§ 39. Elf und Wicht. Zwei Wörter sind es, die schon in urgermanischer Zeit die elfischen Geister in ihrer Gesamtheit bezeichnet haben mögen, da sie sich bei allen germanischen Stämmen in unzähligen Beispielen aus allen Zeiten nachweisen lassen. Und zwar decken sich die Worte nicht nur sprachlich, sondern auch inhaltlich: es sind dies *Elf* und *Wicht.*

Das nhd. *Elf* m. ist in dieser Form im 18. Jahrh. aus England nach Deutschland gekommen und hat die eigentliche hd. Form *Elb* verdrängt (D. Wtb. III. 400)[1]. Mhd. erscheint das Wort als *alp*, in welcher Form der allgemeine Begriff im Laufe der Zeit auf den besonderen eines drückenden Nachtgeistes eingeschränkt worden ist (s. o.). Im got. ist das Wort ebensowenig wie im ahd. als Simplex belegt, allein seine Existenz steht durch die Komposita mit *Alp-* (Graff I. 244) fest. Erst in der mittelhochdeutschen Literatur findet es sich ziemlich oft (*alp* m. pl. *elbe* und *elber;* oder weiblich *elbinne).* Der Alp erscheint hier in den meisten Fällen als listiges, kluges Wesen, das den Menschen gern an der Nase herumführt, zeigt also Eigenschaften, die besonders den Zwergen, einer Unterabteilung der Elbe, eigen sind (Mhd. Wtb. I. 24). Klarer noch tritt der allgemeinere Charakter des Wortes im ags. hervor, wo es bald als Maskulinum (*ælf*, pl. *ylfe*), bald als Femininum *(ælfen;* Komp. *winterælfen, landælfen, wæterælfen, sǽælfen* Leo, Ags. Gloss. 471) erscheint und die Bedeutung Geist, Genius hat. Eigentümlich ist den Elfen im ags. Gebiete die glänzende Farbe: *ælfscîne*, »glänzend wie ein Elf« ist ein oft gebrauchtes Beiwort. Eine besonders reichhaltige Elfendichtung aus früherer Zeit hat uns wieder der skandinavische Norden erhalten, wo die männlichen Elfen *álfar* (pl. von *álfr),* die weiblichen meist *álfkonur* genannt werden. Daneben zeigt sich hier ein fem. *elfr*, das noch später in weiblichen Eigennamen wie altnorw. *Þórelfr*, aschw. *Arnelfr, Gunnelfr* u. ähnl. (Lundgren, Spår af hednisk Tro S. 36 f.), altdän. *Ketilelv, Thoralv* (Nielsen, Olddanske Personnavne s. v.) öfter vorkommt. Der älteste Beleg für dies Wort ist der Bracteat von Aagedal im Museum zu Bergen, der noch dem 7. Jahrh. angehört (Bugge, Norges Indskrifter med de ældre Runer S. 186 ff., bes. 198. 201—2). Etymologisch ist das Wort wahrscheinlich = skr. *ṛbhu* (vgl. § 28 und Wadstein, Uppsalastudier S. 152 ff., wo die Elfen als alte Lichtgeister aufgefasst werden und die ursprüngliche Bedeutung von skr. *ṛbhu,* germ. *albh* = »glänzend, strahlend« verteidigt wird).

Wie in so vielen Stücken altgermanischen Volksglaubens infolge der Reichhaltigkeit und Volkstümlichkeit der Quellen hat auch auf dem Gebiete der Elfenmythen das Altisländische mit dem alten Worte noch am reinsten den ursprünglichen Inhalt desselben bewahrt. Wir können hier noch deutlich den Zusammenhang zwischen seelischen Geistern und Elfen erkennen. So erzählt der Verfasser der Eyrbyggjasaga (c. 4): »Thórolfr nannte das Vor-

[1] Doch findet sich bereits im 17. Jahrh. das Wort mit *f* (Alfen, die weisen Frauen, Nymphae Diabolicae. Vilmar, Idiot. von Kurhessen [2] S. 89).

gebirge, wo er auf Island landete, Thorsnes. Hier steht ein Berg. An diesen hatte Thórolfr grossen Glauben, so dass niemand ungewaschen dahinschauen sollte, und nichts sollte man auf dem Berge töten, weder Vieh noch Menschen. Diesen Berg nannte er Helgafell (Heiligenberg) und meinte, dass er dahin fahren werde, wenn er sterbe, und ebenso alle seine Verwandten. Hier war eine grosse Friedstätte, und niemand sollte dahin gehen *álfrek ganga* (d. h. das thun, was die *álfar* vertreibt, seine Notdurft verrichten).« Die Stelle ist uns unverständlich, wenn wir nicht von der Voraussetzung ausgehen, dass unter den *álfar* in *álfrek* die Seelen der Verstorbenen gemeint sind. In dem Berge mussten diese *álfar* hausen. Hier finden wir sie auch in mancher anderen Überlieferung. Von Ólaf Guðrøðsson von Vestfold, dem Bruder Halfdans des Schwarzen, wird erzählt, dass er nach dem Tode in seinem Hügel als *álfr* fortgelebt hätte, weshalb man ihn *Geirstaðarálfr* nannte. Hier opferten ihm seine Gaugenossen, um ein fruchtbares Jahr zu bekommen (Ftb. II. S. 7). Nach der Kormakssaga ist Thorvarðr schwer verwundet. Auf den Rat der zauberkundigen Thorðis geht er zu einem nahen Hügel, worin die Alfen wohnen, und verlangt hier von diesen Besserung, nachdem er das Blut eines Stieres um den Hügel gestrichen und aus dem Fleische den Alfen ein Opfermahl bereitet hat (Korm. s. c. 22). Opfer werden also den Elfen gebracht, ganz so wie sonst den Seelen der Abgeschiedenen. Bis ins 9. Jahrh. hinauf können wir dies *álfablót* verfolgen (Ftb. II. 7; aus dem Jahre 1018 Heimskr. S. 308. Fms. IV. 187).

Neben den Alfen, die in der Erde wohnen und im späteren isländischen Volksglauben ganz ähnlich wie unsere Zwerge auftreten, kennt der alte Volksglaube noch eine zweite Art Elfen, die in der Luft wohnen, in naher Verbindung mit den Göttern stehen und mit diesen gemeinsam in der eddischen Dichtung oft genannt werden. Sie zeichnen sich besonders durch ihre Schönheit aus. *Fríð sem álfkona* »schön wie eine Elfin« ist im altn. der Ausdruck höchster weiblicher Schönheit. In einem Bruchstücke mythischer Königssagas heisst es, dass die Alfen alle Menschen an Schönheit übertroffen hätten (Fas. I. 387). Das können unmöglich die im Berge hausenden Zwerge gewesen sein. Auf solche Erwägungen hin hat sich nun der Verfasser des Snorra Edda sein Hauptkapitel über die álfar zusammengebaut (SnE. Kap. 17. I. 78 ff. II. 264). Hier heisst es: »Am Urðarbrunnen ist eine Stätte, *Álfheimar* genannt, dort wohnen die *ljósálfar* (Lichtelfen), aber die *døkkálfar* (Dunkelelfen) wohnen unter der Erde, und sie sind einander ungleich an Aussehen und noch ungleicher in ihrer Wirksamkeit. Die Lichtelfen sind weisser als Sonnenschein, aber die Dunkelelfen schwärzer als Pech.« Das ist z. T. subjektive Auffassung Snorris, im Kerne ist sie aber in dem altgermanischen Volksglauben begründet. Unter den *døkkálfar* haben Snorri sicher die Zwerge vorgeschwebt, die eine Unterabteilung der álfar sind, wenn auch von diesen schwarze Hautfarbe sich sonst nirgends nachweisen lässt. Hat doch andererseits auch *dvergar* die Bedeutung »seelischer, alfischer Wesen« (Vsp. 11 ff.). Elfen in der umfassendsten Bedeutung des Wortes sind seelische Geister, die in der Natur in der Regel zum Nutzen der Menschheit wirken. Dieser allgemeine Begriff hat sich dann verzweigt nach den verschiedenen Orten, wo sie wirken: in Luft und Sonnenschein wirken sie als Elfen in der speziellen Bedeutung des Wortes, unter der Erde als Zwerge, Unterirdische, im Hause als Kobolde, im Walde als Wald- und Holzfräulein, im Wasser als Nixe u. s. w. Es giebt demnach eine ganze Reihe verschiedener Elfenarten, als da sind: Lichtelfen, Luftelfen, Erdelfen, Hauselfen, Flurelfen, Waldelfen, Wasserelfen. Die Natur der Gegend, wo dann die einzelnen germanischen Stämme

gewohnt haben, hat bei dem einen diese, bei dem anderen jene Art besonders ausbilden lassen. Später hat die Phantasie des Volkes die Elfenmythen vom religiös-mythischen Zweige losgerissen und sie in den Boden der Märchendichtung verpflanzt.

Die eddische Dichtung versteht unter den álfar mit besonderer Vorliebe die Lichtalfen. Diese erscheinen im Bunde mit den Asen versammelt beim Gelage des Meerriesen Ægir (Lokas.); weder Asen noch Alfen billigen Freys Liebe zur Gerđ (Skirn. 7); »was ist bei den Asen? was ist bei den Alfen?« ruft die Vǫlva, als sie den Anbruch des Göttergeschicks schildert (Vsp. 48). Mit der Sonne stehen diese Alfen im engsten Zusammenhang: *Álfrǫđull* »Elfenstrahl« heisst diese wiederholt in der nordischen Dichtung; Freyr, der junge Sonnengott, erhielt im Anfang der Tage *Álfheim* als Zahngeschenk (Grimn. 5). Besonders anmutig sind die Elfensagen im heutigen skandinavischen Volksglauben, vor allem im schwedischen, während sie im norwegischen ziemlich zurückgedrängt sind.

Die Elfen (*elfvar* m. und *elfvor* f.) sind ungemein zart, schlank wie eine Lilie, weiss wie Schnee. Ihre Stimme ist lockend und lieblich. Sie baden sich gern in den Strahlen der Sonne. Will sich ein Elfenmädchen mit einem Menschen verbinden, so fliegt es mit dem Sonnenstrahl durch irgend eine Öffnung, durch das Schlüsselloch oder eine Ritze des Zimmers. Oft erscheint die ganze Schar der Elfen fliegend; sie haben dann kleine Flügel an ihren schneeweissen Schultern. Wenn sie durch den Wald in schnellem Winde daher fahren, rascheln und bewegen sich die Bäume. Noch heute leben die Elfen besonders in Hügeln *(elverhöje)*. Sie bilden in Dänemark das *elve-* oder *ellefolk*. In Schweden giebt es an mehreren Orten Elfenaltäre, wo für die Kranken geopfert wird. Ihrem Hügel zu nahen ist gefährlich; schon mancher Jüngling hat sich schlafend an einen Elfenhügel gelegt und ist nie wieder zu seinen Mitmenschen gekommen: die Elfen haben ihn in den Hügel gelockt. Besonders lieben sie den Tanz, den sie während der Mondscheinnacht auf Wiesen ausführen. Der aufsteigende Nebel mag diese Gebilde der Phantasie hervorgerufen haben. Allein sie können auch gefährlich werden und berühren sich dann auffallend mit unseren mythischen Hexen und anderen seelischen Wesen. Ein Schlag von ihnen lähmt oder bringt Krankheit. Aus der Luft herab schiessen sie ihre Pfeile: hiervon kommt der *alvskot* (Aasen, Norsk Ordb. s. v.), *elve-* oder *elleskud* (Elfenschuss), der den Tod bringt (vgl. das Volkslied Elveskud, hrg. von S. Grundtvig. Kbh. 1882). Aus dieser Thätigkeit hat sich der beschränkte Begriff unseres Alp als Druckgeist entwickelt (s. o.).

Aber man findet die Elfen nicht nur in Bergen und auf Wiesen, auch in Wäldern, Gewässern, Quellen und Flüssen wohnen sie. Nach schwedischer Sage sieht man sie z. B. in Schwanengestalt durch die Luft fliegen: sie stürzen sich ins Meer und in Teiche, und alsbald sind sie die schönsten Mädchen (vgl. Hyltén-Cavallius, Wärend I, 249 ff. Thiele, Danm. Folkes. II, 175 ff. Faye, Norske Fs. 46 f.). Eine etwas andere Schattierung haben die Elfen in der neuisländischen Volkssage. (Ältere Sagen über sie in den Annalen des Bischofs Gísli Oddsson aus dem Jahre 1637 vgl. Zs. d. Ver. f. Volksk. I. 169 f.). Der Begriff des Wortes hat sich hier verengert: sie erscheinen ganz unseren Zwergen, den Underjordiske der skandinavischen Volkssage, ähnlich. Wie diese wohnen sie fast nur in Hügeln, sind menschenähnlich, aber ohne Seele. Ihre Lebensweise ist ganz der des isländischen Volkes angepasst: sie werden geboren, haben langes Leben und sterben, lieben Musik und Tanz, feiern in den festlich erleuchteten Wohnungen der

Berge ihre Feste, namentlich zur Weihnachtszeit, ja sie haben sogar ihre Kirchen. Nur haben sie übernatürliche Kräfte, wodurch sie dem Menschen nützen oder schaden. Sie verlangen auch menschliche Hülfe, besonders ihre gebärenden Frauen, und spenden dafür reichlichen Lohn. Gern vertauschen sie ihre hässlichen Kinder; diese *umskiptingar* entsprechen ganz den Wechselbälgen unserer Zwerge. Auch Liebschaften gehen sie mit Menschen ein und strafen treulose Mädchen oder Mütter, die ihre Kinder vernachlässigen (K. Maurer, Isl. Volks. 2 ff. Jón Arnason, Isl. Þj. I, 1 ff.). — In Deutschland ist der Name »Elfen« mehr in den Hintergrund getreten; nur vereinzelt tritt er im heutigen Volksglauben noch auf und zwar bald in seiner allgemeinen Bedeutung als Geist, bald in einer besonderen und dann hauptsächlich als Flurgeist. An Stelle der Elfen sind unter christlichem Einfluss besonders häufig die Engel getreten (Laistner, Nebs. 327 ff. Wuttke § 50. Gebr. Grimm, Irische Elfenmärchen. Lpz. 1826.).

Ein zweites Wort, das in uralter Zeit den ganzen Kreis seelischer, in der Natur fortwirkender Wesen umfasst haben muss, ist unser Wicht (got. *waihts,* ahd. *wiht* und *wihti,* alts., ags. *wiht,* altn. *vættr*). Die Grundbedeutung des Wortes scheint »kleines, seelisches Wesen« zu sein. In Bezug auf Geschlecht erscheint das Wort bald als Ntr., bald als Masc., bald als Fem. Vielleicht hängt das Wort sprachlich mit »bewegen« zusammen, so dass in den Wichten von Haus aus die belebenden Naturgeister stecken. Sicher ist, dass sich das Wort als Bezeichnung übersinnlicher Wesen bei allen germanischen Stämmen findet und deshalb urgermanisch sein muss: in ahd. sind *diu wiht* oder *wihti* dämonische Wesen (Graff I, 730), ebenso im mhd., wo schon daneben *daz wihtel, wihtelîn,* unser Wichtelmännchen, belegt ist (Mhd. Wtb. III, 650 ff.). Den ganzen dämonischen und seelischen Charakter zeigt besonders die Stelle aus Gl. Flor. (25): »*wihtelen* vel *elbe* lemures, lares cum corporibus morantes vel nocturni daemones«. Ebenso sind im Heliand die *dernea wihtî* trügerische, dämonische Wesen, ist im ags. *wiht* ein dämonisches Wesen, ein Teufelchen. Vollständig klar liegt der Begriff seelischer Wesen im allgemeinen noch im altn. *vættr* (pl. *vættir*), dän. *vætte,* schwed. *vätte.* Die altnord. Dichtung kennt *hollar vættir* oder *góðvættir* (gütige Geister), *meinvættir* (schadende Geister), *landvættir* (Landgeister). Von Haus aus haben also die Wichte eine besondere Färbung nicht; sie sind im allgemeinen kleine seelische Wesen, ähnlich wie die Elfen, die erst später in einzelnen Gegenden durch die Volksdichtung eine bestimmte Gestalt, die der unserer Zwerge ähnlich ist, angenommen haben.

§ 40. Die Zwerge. Unter den elfischen Geistern haben eine besonders weite Verbreitung die Zwerge. Das Wort findet sich ebenfalls bei allen germanischen Stämmen: ahd. *twerg,* mhd. *getwerc* (mitteld. *querch, zwerch*), ags. *dweorh,* engl. *dwarf,* altn. *dvergr,* nnrd. *dverg.* Dass die Zwerge zur Sippe der Elfen gehören, geht daraus hervor, dass in der mhd. Dichtung Alberich als ihr König erscheint, dass Wieland, einer der hauptsächlichsten Vertreter zwergischer Kunst, *álfa ljóði, álfa vísi* (Vkv. $10^8$, $13^4$) genannt wird, dass im neuisländ. die Zwerge álfar heissen. Die Etymologie des Wortes ist noch nicht genügend aufgeklärt. Laistner (AfdA. XIII, 44) bringt es mit mhd. *zwergen* »comprimere« zusammen und deutet demnach die Zwerge als mahrische Wesen, als Druckgeister, so dass das Wort dem Druckerli oder Doggeli der Alemannen entsprechen würde. Unhaltbar ist die oft verteidigte Verbindung des Wortes mit θεουργός »übernatürliche Dinge verrichtend«. Kluge (Etym. Wtb. [5] 423) stellt es zur germ. Wurzel *drug* »trügen« und deutet den Zwerg als »Trugbild«.

Fast kein mythisches Gebilde wurzelt so fest in der Volksphantasie wie der Zwerg. Andere mythische Namen haben ihren Begriff bald erweitert, bald verengert, der Zwerg, wo er sich auch findet, lebt wie der Riese noch heute im Volksglauben in derselben Gestalt fort, in der wir ihn in den ältesten schriftlichen Quellen finden. Klein an Gestalt, oft kaum einen Daumen gross, erscheint er meist als bejahrter Mann, als Greis mit langem, weissem Barte, zuweilen schmutzig grau, mit übel gebautem Leibe, zuweilen verwachsen, angethan mit grauer Sackleinewand, woher er auch den Namen »graues Männchen« führt. Sein Kopf, den eine Zipfelmütze bedeckt, ist besonders gross und dick; daher heisst er im Brandenburgischen oft »Dickkopf«. Zuweilen haben die Zwerge Gänse- und Ziegenfüsse, in der Oberpfalz Kinderfüsse. Stets sind sie sehr schnell; sie sind plötzlich da und ebenso schnell wieder verschwunden. Durch eine Tarn- oder Nebelkappe, den altn. *hulið-, hjálm*, dän. *dværgehat*, können sie sich unsichtbar machen. Immer wohnen die Zwerge in den Bergen und in der Erde. Daher heissen sie auch *Bergmännlein* (Thür.), *Bjergfolk, Bjergmand* (Dänem.), *Erdmännchen* (Thüring.), *Erdleute* (Oldenb.), *Erdschmiedlein* (Süddeutschl.). Besonders häufig sind in Norddeutschland und ganz Skandinavien die Bezeichnungen *Unterirdische, Underiordiske*. Oft verlassen sie diese Berge und werden dann von Menschen gesehen. In den Alvíssmál sagt Alvíss selbst, dass seine Heimstätte im Stein sei (Alv. 3). Als Svegðir auszog, um Goðheimar zu suchen, kam er an eine Stätte, die hiess *á Steini;* hier wohnte ein Zwerg und lud ihn zu sich in das Gestein ein. Aus deutschen Sagen ist der Aufenthalt der Zwerge in Bergen hinlänglich bekannt (Grimm DS. I, 192 ff.). Hiermit hängt es zusammen, dass im altnord. das Echo die »Sprache der Zwerge« (*dverga mál*) heisst: aus den Bergen erklingt in der Regel das Echo, die hier wohnenden Geister geben die hineingerufenen Worte zurück. Hier im Berge haben sie ein Reich, das die Volksphantasie ähnlich weltlichen Reichen ausgestattet hat: Könige regieren sie, wie Alberich, Goldemar oder Laurin in der mhd. Dichtung, wie noch heute in der Volkssage Hans Heiling in Böhmen, Gibich im Harze. In der Regel übertreffen diese Könige die anderen Zwerge an Weisheit. Die Auffassung dieser Zwergkönige ist ganz die germanische Auffassung vom Königtum zur Zeit der Völkerwanderung. In dieser mögen daher diese dichterischen Gebilde vom Zwergstaate ihre Wurzel haben, zumal sie sich besonders bei den südgermanischen Stämmen finden[1]. In den Bergen hört man oft Musik: da sind die Zwerge bei Tanz und frohem Gelage. Verlassen wird der Berg nur in der Nacht — und hierdurch giebt sich der Zwerg als seelisches Wesen klar zu erkennen —; das Tageslicht scheut der Zwerg; wird er von diesem überrascht, so wird er in Stein verwandelt. So geschieht es mit Alvís, den Thor durch sein Fragen solange auf der Oberwelt hält, bis im Osten die Sonne erscheint (Alvíssm.). Eigen ist den Zwergen grosse Weisheit und Geschicklichkeit. Sogar der Dichtermet befindet sich nach jungem Mythus ursprünglich im Besitz der Zwerge Fjalar und Galar (SnE. I, 216; II, 295). Sie sind die besten Schmiede und fertigen die trefflichsten Waffen und Kleinode. Das sind sie aber durch ihren Aufenthalt im Berge geworden, wo sie sich nur mit Schmiedearbeit beschäftigt haben. Im Gestein ruht Eisen und Metall, als Herren und Bewohner des Gesteins haben die Zwerge dies

[1] Elfenkönige erscheinen in der späteren nord. Volksdichtung öfter. So weiss Finnur Jónsson in der Hist. eccles. (II. 368 f.) von zwei Elfenkönigen auf Island zu erzählen, von denen jedes Jahr einer nach Norwegen fahren musste, um hier dem Oberkönige über den Zustand seines Reiches Bericht zu erstatten.

in ihrer Gewalt. Daher besitzen sie unsägliche Schätze, wie die Dichtung vom Nibelungenhort lehrt und der nordische Mythus von Andvari, der in Hechtgestalt unsäglichen Reichtums waltet (Regm. Pros. und V. 1 ff.). Daher sind sie die ältesten Schmiede, die die Menschen erst die Schmiedekunst gelehrt haben. Aus diesem Grunde sind die Zwergsagen besonders heimisch und ausgeprägt in Gegenden, wo der Bergbau zu Hause ist. Wenn im Norden ein treffliches Schwert erwähnt wird, so wird in der Regel hinzugefügt, dass es ein Werk der Zwerge sei (Weinhold, Altnord. Leb. 197 ff.); solch *dvergasmiði* durchschneidet Eisen und Stein und kann nicht bezaubert werden. Selbst die trefflichsten Gegenstände, die nach eddischem Mythus im Besitz der Götter sind, stammen von Zwergen. Eine dichterisch schön ausgeschmückte Mythe der SnE. (I, 340; II, 356 f.) erzählt uns, wie einst Thorr den Loki, der seiner Frau Sif die Haare abgeschnitten hatte, gezwungen habe, dass dieser der Sif neue goldene Haare von den Schwarzelfen, d. i. den Zwergen, verschaffe. Da ging Loki zu Ivaldis Söhnen, und diese schmiedeten das goldene Haar der Sif für Thor, das Schiff Skiðblaðnir für Frey und den Speer Gungnir für Óðin. Jetzt brüstet sich Loki mit solchen herrlichen Dingen und wettet in seinem Übermute mit einem anderen Zwerge, dass sein Bruder nicht so vorzügliche Dinge zu schmieden verstände. Es kommt zur Wette: der Kopf steht auf dem Spiele. Der Bruder des Zwerges schmiedet darauf trotz aller Hinderungsversuche Lokis den goldborstigen Eber für den Sonnengott Frey, den goldenen Ring Draupnir für Óðin und den Blitzhammer Mjǫlnir für Thor. Die Götter sollen die Wette entscheiden: sie halten den Hammer für das schönste Kleinod, und der Zwerg hat gewonnen. Nur durch List rettet der schlaue Loki sein Haupt. — Der trefflichste dieser Zwergschmiede ist *Wieland*, der nordische *Vǫlundr*, den die Dichtung schon in seiner Heimat, in Niederdeutschland, vom mythischen Boden losgerissen und wie einen Sagenhelden besungen hat, so dass man nur noch aus seiner Kunstfertigkeit und den Beiwörtern, die ihm die Dichtung gegeben, seinen elfischen Ursprung schliessen kann (vgl. hierüber Symons in seiner Darstellung der Heldensage). Mit dieser Schmiedekunst stehen überall die Zwerge den Menschen zur Seite. Von der Zeit an aber, so erzählt die Sage, wo der Mensch selbst den Bergbau betreibt, haben sich die Zwerge zurückgezogen: das Hämmern und Pochen in den Bergen können sie nicht vertragen. Dazu kommt noch, dass die Menschen ihnen gegenüber immer treuloser werden. Das dritte endlich, was sie vertreibt, ist das Glockengeläute, und dadurch zeigen sich die Zwergmythen so recht als Sprösslinge aus der Heidenzeit.

Für ihre Hülfe verlangen die Zwerge aber auch von den Menschen Beistand. Namentlich müssen oft Frauen den Zwerginnen Hebammendienste leisten, wofür ihnen dann reichlicher Lohn zu teil wird. Der Zug ist alt, und in Deutschland ebenso aus alter und junger Zeit belegt wie im Norden.

Allein der Zwerg ist nicht immer liebreich, er legt dem Menschen gegenüber auch Eigenschaften an den Tag, die diesem nicht lieb sind. Bis ins Altertum lassen sich diese Eigenschaften zurück verfolgen (Myth. I. 385 ff. Grimm, Irische Elfenmärchen XCII f.). In dem dvergatal der Edden (PBB VII. 249 ff. Symons, Eddalieder I. 20 ff.) erscheint ein *Alþjófr* (Erzdieb), *Hlébjófr* (Hügeldieb); in der Þiðrs. heisst Alfríkr (Albrich) »*hinn mikli stelari*« (»der grosse Stehler« 21[10]). Auch Menschen entführen sie, wie Laurin die schöne Künhilt, Goldemar die Königstochter (W. Grimm, HS. 274. 176, DHB. I. 282). Besonders gefürchtet sind sie, weil sie den Menschen oft ihre Kinder wegnehmen und dafür die hässlich gestalteten Zwergkinder in die Wiege legen. Das ist ebenfalls ein Zug, der sich bei allen germanischen Stämmen aus junger

und alter Zeit nachweisen lässt. In Deutschland heissen solche Zwergkinder *Wechselbälge*, die schon Notker (Ps. 17, 46) als *wihselinga* kennt. In Niederdeutschland und in Mitteldeutschland nennt man sie besonders *Kielkröpfe* (Prätorius, Weltbeschr. 357 ff.), ein Wort, das wohl mit md. *quil* = Quelle zusammenhängt (R. Hildebrand, DWtb. V. 681), da solche Kinder aus Gewässern hervorgebracht sind und infolge dessen auch wieder ins Wasser geworfen werden, wie uns sowohl deutsche (Prätorius S. 362) als nordische Sagen berichten (Rietz, Sv. Dial. 69 unter *Bytting*). In Skandinavien heissen derartige Wesen *bytting* (von *bytta* = tauschen), *skifting*, bei den Isländern *umskiptingar* (von *skipta* = wechseln, vertauschen).

Über den Ursprung der Zwerge berichtet uns ein junger nordischer Mythus, den in seiner ausführlichen Gestalt nur die Snorra Edda kennt (SnE. I. 62 f. II. 260). Nach ihr sind die Zwerge von Haus aus Maden im Fleisch des Riesen Ymir gewesen. Dieses war der Urriese, aus dessen Fleisch die Götter die Erde schufen. Die Quellen dieser Schöpfungsgeschichte (Grímn. 40 f. Vafþr. 21) wissen nichts von der Schöpfung der Zwerge. Die zweite, aber ältere Quelle (Vsp. 19) berichtet nur, dass die Götter die Zwerge geschaffen haben. Aus beiden Schöpfungsberichten hat sich Snorri zusammengebaut, dass die Zwerge, wenn sie aus Ymir hervorgegangen sind, in dessen Fleisch Maden gewesen sein müssen. Volkstümlichen Glauben giebt die Stelle schwerlich.

§ 41. Die Hausgeister. Viel Verwandtes mit den Zwergen haben die Hausgeister, unter denen der *Kobold* den ersten Platz einnimmt. Schon im ags. sind *cofgodas* »penates« belegt. Der Kobold ist seiner sprachlichen Ableitung nach der der Kobe, d. i. der Kammer, des Hauses Waltende, der Kobvalt (DWtb. V. 1548 ff.), oder der Kobhold d. i. der Hausgeist (Kluge, Etym. Wtb. S. 206). Neben diesem Namen kennt der Volksmund den Hausgeist als *Heinzelmännchen, Wichtelmännchen, Poltergeist, Rumpelgeist, Hütchen, Güttgen, Popans, Bullerkater* u. dgl. (Wuttke § 547). Besonders verbreitet ist ferner der *Butzemann*, fries. *boesman, bûseman*, schwed. *buse*, dän. *busemand*. Das Wort bedeutet wahrscheinlich von Haus aus den Daherfahrenden und Schreckenerregenden (Laistner, ZfdA XXXII. 145 ff.). Über einen grossen Teil Niederdeutschlands, Frieslands und Englands verbreitet ist der *poock*, engl. *puck*, den man ebenfalls in Dänemark als *huspuke*, in Schleswig-Holstein (Müllenhoff 318) als *nispuk* kennt. In Dänemark und Schweden heisst der Hausgeist *nisse* (Pl. *nisser*), in Schweden *bolvætt, tomte*, in England *brownie, good fellow*. Diese Hausgeister erscheinen ganz wie die Zwerge: klein, grau, mit feurig glänzenden Augen. Der Kobold ist ans Haus gebunden; er verlässt es nicht, und nur dann kann man sich seiner entledigen, wenn das Haus verbrannt wird. Hier haust er überall, bald hier, bald dort, mit besonderer Vorliebe im Gebälk (Kuhn, Nordd. S. 17. 18. Müllenhoff, Schlesw.-Holst. 433. Rochholz, Aarg. I. 73 ff. Zingerle, Sagen aus Tirol 349 ff.). Er steht dem Bauer heimlich bei seinen Arbeiten bei, füttert ihm das Vieh, hilft beim Dreschen, bringt Geld und Getreide. Vom Lande ist er mit nach der Stadt gezogen. Hier hilft er dem Handwerker ebenfalls bei seinen Arbeiten und schirmt sein Haus vor Feuersbrand. — Den mythischen Hintergrund des Koboldes kennt der voigtländische Aberglaube, wonach dieser der Geist eines ungetauften Kindes ist (Köhler 476).

Wie das Haus seinen Geist hat, so hat es auch das Schiff. In ganz Norddeutschland heisst dieser Schiffsgeist *Klabautermann, Klabatermännchen, Kalfatermann* (vgl. Am Urquell I. 134 f.). Er hilft hier den Matrosen die Segel hissen, das Schiff reinigen u. s. w. Dafür setzt man ihm Milch und Speise vor. Eine Rügener Sage erzählt, wie der Geist in das Schiff gekom-

men ist, und lehrt zugleich, wie immer noch im Volke die Vorstellungen vom seelischen Ursprung dieser geisterhaften Gestalten fortlebt. Darnach ist der Klabautermann die Seele eines Kindes, die in einen Baum fährt. Wird dieser Baum zum Schiffsbau verwendet, so entsteht aus dem im Holze weilenden Geiste der Klabautermann. Er besteigt das Schiff, sobald das letzte Stück Holz an diesem angebracht ist (ZfdMyth. II. 141). Ebenso wissen pommersche Sagen zu berichten, dass die Seele eines totgebornen Kindes, das unter einem Baume begraben liege, mit dessen Holze als Klabautermann aufs Schiff komme (Temme, Volkss. aus Pommern 302).

Als geldspendende und geldvermehrende Hausgeister oder Hausfreunde erscheinen in Westdeutschland von der Schweiz bis nach Friesland hinab die *Alraunen* oder *Alrunen*, östlich davon von Tirol bis nach Ostpreussen die *feurigen Drachen*, mythische Gebilde, die nicht vor dem Mittelalter entstanden sein können, die aber in ihrer Grundanschauung ebenfalls im Seelenglauben wurzeln. Diese Geister, für die im christlichen Mythus zuweilen der Teufel erscheint, sind nicht ans Haus gebunden, sondern erscheinen nur von Zeit zu Zeit und bringen dann, in der Regel durch den Schornstein, das Geld (Wuttke § 49. 50).

§ 42. Wald- und Feldgeister. Es ist Mannhardts Verdienst, den Kultus und die Mythen, die mit der wachsenden und grünenden Vegetation im engsten Zusammenhange stehen, gesammelt und systematisch geordnet zu haben (Baumkultus der Germanen u. s. w.). Auch auf diesem Gebiete zeigt sich überall das mythenschaffende Talent unseres Volkes. Ein Vergleich mit den anderen seelischen Wesen belehrt uns, dass auch diese Geister im Kerne in dem Glauben an ein Fortleben der menschlichen Seele in Wald und Feldern wurzeln. Sie hängen aufs engste zusammen mit den Windgeistern und -dämonen, werden von diesen oft verfolgt, ja decken sich zuweilen mit ihnen. Der Schluss, den Mannhardt aus diesen zahlreichen Mythen gezogen hat, dass aus der Beobachtung des Wachstumes der Urmensch auf Wesensgleichheit zwischen sich und der Pflanze geschlossen und dieser eine seiner eigenen ähnliche Seele zugeschrieben habe, trifft daher nicht das Rechte. Vielmehr schloss der Mensch aus dem Winde, der in den Ästen rauscht und der selbst uns noch bei einsamem Gange durch den Wald eigentümlich berührt, aus dem Winde, der die Saaten wogen lässt, dass hier in der Natur die Geister ebenfalls ihr Wesen treiben. Natürlich mussten sie auch hier ihren Wohnort haben, gerade wie die Scharen der Windgeister, die aus den Bergen kommen, in diesen wohnen. Ihn fand man in den einzelnen Bäumen oder in den Gefilden der Saaten, und so sind die Feldgeister und Baumseelen entstanden, die so tief in unserem Volksglauben wurzeln (vgl. Koberstein, Über die Vorstellung von dem Fortleben menschlicher Seelen in der Pflanzenwelt, Weim. Jahrb. I. 72 ff.). Als seelische Wesen genossen sie Verehrung und Spende, wie unzählige Sitten und Gebräuche bei allen germanischen Stämmen aus alter und neuer Zeit lehren. Aber auch sie hat die Poesie im Laufe der Zeit vom Boden alter Glaubensvorstellungen auf das Gebiet subjektiver Phantasie verpflanzt und hat neue Mythen entstehen lassen, aus denen der alte Glaube an das Fortleben der Seele nicht mehr zu erkennen ist.

So sind die theriomorphischen und anthropomorphischen Gestalten entstanden, an die noch heute unser Volk unbewusst glaubt. Auch bei diesen Geistern hat sich die Menge gewissermassen zu einem einzigen höheren Wesen verdichtet, der kollektivische Singular erscheint als höheres persönliches Wesen, das über die anderen gesetzt ist, das dann über die ganze Vegetation

im Walde herrscht. Und hier wird das seelische Wesen in der Volksvorstellung zum Dämon.

Unter mancherlei Namen erscheinen die Waldgeister des germanischen Volksglaubens. Überwiegend haben sie weibliche Gestalt, doch erscheinen sie daneben auch in männlicher. Überall auf germanischem Boden, wo Waldungen die Anhöhen bedecken, sind sie zu Hause. Nur in der norddeutschen und dänischen Tiefebene treten sie in den Hintergrund oder haben vielmehr ihr Mythengebiet den Zwergen und Windgeistern überlassen. Ganz besonders sind die Mythen von ihnen in Oberdeutschland, in den Alpen ausgebildet. Hier erscheinen sie als *Wilde Leute*, als *Selige* oder *Salige Fräulein*, als *Fanggen*, als *Waldfänken* u. dgl. In Mitteldeutschland leben sie in der Volksphantasie als *Holz-* oder *Moosfräulein*, *Holz-*, *Moosweibel*, als *Buschfrauen*, als *Lohjungfer* (d. i. Gebüschjungfer, z. B. bei Halle), als *Rüttelweiber* (Riesengebirge) u. dgl. Aus Schleswig weiss Trogill Arnkiel (1703) von der *Frau Elhorn* (der Hollunderfrau) zu berichten, die man in Schonen als *Hyllefroa* (Hollunderfrau) oder *Askafroa* (Eschefrau), in Dänemark als *Hyllemor* kennt (Mannhardt, Baumkult S. 10 f.). Sonst nennt man sie in Schweden *Skogsfru* (Waldfrau), *Skogssnua*, *Skogssnyva* (Rietz, Dial. lexic. 594). Daneben erscheinen männliche Gestalten wie die *Waldmännlein*, *Wildmännel*, *Nörgen*, *Schrat*, *Schrättlein* (s. o.), in Schweden der *Skogsman*. Je höher wir in die Gebirge hinauf steigen, desto übermenschlicher werden diese Gestalten in der Volksdichtung. Während sie in Mitteldeutschland fast durchweg rein menschliche Grösse haben, kennt sie der gebirgige Süden als Riesinnen, die unter dem Einflusse gewaltiger Naturerscheinungen gross gezogen sind. Eigentümlich hat sie die Volksphantasie ausgestattet: sie haben einen behaarten, meist mit Moos bewachsenen Leib, ihr Rücken ist oft hohl wie ein morscher Baumstamm, weithin flattern ihre Haare, besonders eigen sind ihnen die grossen, herabhängenden Brüste (Mannhardt, S. 147). Zuweilen kommen sie in die menschlichen Wohnstätten; dann helfen sie den Menschen bei der Arbeit und berühren sich hierin mit den Hausgeistern, wie sie auch auf den Bergen dem Sennen die Herden weiden. Milch und Käse erhalten sie dafür zum Lohn. Eine weitere Ausbildung des Mythus ist die enge Verknüpfung des seelischen Wesens mit seinem Aufenthaltsorte, dem Baum: daher bluten die Bäume, daher stirbt nach Tiroler Volksglauben die Fangge, sobald der Baum gefällt ist. Hiermit hängen die über das ganze germanische Gebiet und darüber hinaus verbreiteten Schutzbäume zusammen, die schwedischen *Vårdträd*, d. s. Bäume, in der Nähe des häuslichen Herdes gepflanzt, in denen der Schutz- und Schirmgeist einer Person, einer Familie, eines ganzen Dorfes wohnt (Mannhardt S. 44).

Überall verbreitet ist ferner der Mythus, dass der Sturm, der Windmann oder der wilde Jäger das Waldfräulein verfolge. Dieses berührt sich hier mit der Windsbraut und scheint demnach eher zu den Dämonen zu gehören. Allein andere Vorstellungen, die wir bei den Waldgeistern finden, sprechen für unbewusste Überreste alten Seelenglaubens: der Volksglaube, dass sich die Seelen namentlich unschuldig Getöteter in Bäume flüchten, ist von Oberdeutschland bis nach Island verbreitet (Mannhardt 39 ff.). Besitzen doch diese Geister auch die Gabe der Weissagung, der Heilkraft (Panzer, Beiträge II. 168. 258. Pröhle, Deutsche Sagen 37 f. Vernaleken, Alpensagen 214). Schon der alte Wate hat von einem »*wilden wîbe*« seine Heilkunst gelernt (Kudr. 529). Deshalb verwünscht das Volk durch sympathetische Kuren unter allerlei Zauberformeln die Krankheiten in den Wald, in die Bäume, und die Sitte, Kranke durch einen hohlen Baum kriechen zu lassen oder durchzuziehen, damit die

Krankheit gehoben werde und auf den Baum übergehe, lässt sich bis ins Heidentum hinauf verfolgen (Mannhardt 10. 32 f.). Wie andere seelische Wesen, bringen auch die Waldgeister Glück und Unglück, stehen den Menschen bei ihren Arbeiten bei, weiden namentlich gern die Herden in den Bergen. Dafür erhalten sie von den Menschen Opfer und Spende (Mannhardt 76. 96) und werden von ihnen verehrt. Endlich besitzen sie auch die Proteusnatur: die Fangge erscheint als Wildkatze, die Holzweiber als Eulen, die seligen Fräulein in Tirol als Geier, die die Gemsen schirmen u. dgl.

Ähnlich den Waldgeistern sind die Feldgeister. Allein wie schon bei jenen die Volksphantasie zu Gunsten neuer Gebilde die alte Vorstellung von einem Zusammenhang zwischen dem geisterhaften Wesen und der menschlichen Seele aufgegeben hat, so ist es noch mehr bei diesen der Fall. Nur in der Sitte und einzelnen Vorstellungen zeigt sich noch der alte Gehalt. Dazu kommt noch, dass, wie bei den meisten mythischen Gebilden des Volksglaubens, auch bei jenen beiden Klassen zwei mythenerzeugende Elemente gewirkt haben, die nicht selten mit einander vermischt sind. Die menschliche Seele lebte fort, ihr Fortbestehen zeigte vor allem die bewegte Luft, der Wind. Wo dieser verweilte, wo dieser sich zeigte, da hausten auch Geister Verstorbener. Allein das Element war auch an und für sich, ohne inneren Zusammenhang mit dem Seelenheere, mythenerzeugend: die Volksphantasie schuf Gebilde, bei denen sie nie an einen seelischen Hintergrund gedacht hat. Sie gab diesen Wesen alle möglichen Gestalten, ganz ähnlich wie den seelischen Wesen, bald Mensch-, bald Tiergestalt. Und diese Gebilde sind es, denen der Name »Dämonen« zukommt. In der weiter schaffenden Volksdichtung, die die mythischen Gestalten von ihrer ursprünglichen Quelle losgetrennt hat, treffen beide Arten, seelische Wesen und Dämonen zusammen. Es lässt sich daher oft gar nicht bestimmen, ob wir ein Gebilde des Seelenglaubens oder des Dämonenglaubens vor uns haben. Das gilt schon von all den Wesen, die in den vorangehenden Paragraphen besprochen sind, das gilt besonders auch von den Waldgeistern. Wenn das Waldfräulein gejagt wird, so erinnert dies unwillkürlich an die Windsbraut, die der wilde Jäger nach norddeutschem Volksglauben vor sich hertreibt. Das aber sind dämonische Wesen. Noch ausgeprägter zeigt sich ein dämonischer Ursprung bei den Feldgeistern, weshalb ich diese in das Kapitel der Dämonen verweise.

§ 43. Die Wassergeister. Plutarch erzählt in der Lebensbeschreibung Cäsars (Kap. 19), dass unsere Vorfahren aus den Wirbeln der Flüsse geweissagt hätten. Als die Franken 539 unter Theudobert in Oberitalien vordrangen, nahmen sie die zurückgebliebenen Gotenweiber und Kinder und warfen, obgleich sie bereits Christen waren, ihre Körper als Opfer in den Po, und das thaten sie, um die Zukunft zu erfahren (Procop. De bello Goth. II. 25). Ebenso berichtet Agathias von den Alemannen, dass sie die ῥεῖθρα ποταμῶν verehrt hätten. Der heilige Eligius, der Indiculus superstitionum, Burchard von Worms und andere christliche Eiferer gegen heidnische Sitte verbieten immer und immer wieder Quellen- und Gewässerkult. Gleiche Verehrung der Gewässer finden wir in den nordischen Quellen. Der Scholast Adams von Bremen berichtet uns von Menschenopfern, die in das heilige Wasser von Upsala getaucht wurden (lib. IV. c. 26 schol. 134), die Kjalnesingasaga erzählt, wie Menschen in heilige Sümpfe als Opfer geworfen worden seien (Isl. S. II. 404).

Eine besondere Verehrung genossen die Wasserfälle als Sitz geisterhafter Wesen in Norwegen und auf Island. Aufklärend wirft Licht auf den natürlichen Hintergrund der Verehrung dieser Gewässer die Erzählung von Thor-

stein rauðnef, der auf Island sein Heim in der Nähe eines Wasserfalles hatte. Diesem Gewässer opferte er alle Speiseüberreste, durch ihn erfuhr er sein Schicksal. In derselben Nacht, wo seine Seele sich vom Körper getrennt hatte, stürzen seine sämtlichen Schafe, 20 Grosshundert an Zahl, in den Wasserfall (Isl. S. I. 291 f.): dieser hatte seine Seele aufgenommen, hier sollten auch seine Herden bei ihm nach dem Tode weilen. — Jahrhunderte sind seit dem Erlöschen des Heidentums vergangen, aber noch heute fordern überall, wo Germanen wohnen, Flüsse, Teiche, Seen ihre Opfer. An Flüssen entfacht man Lichter, Quellen werden mit Kränzen geschmückt, Mädchen gehen dahin, um die Zukunft zu erfahren, man holt aus ihnen an gewissen Tagen geweihtes Wasser, das gegen Übel hilft, stillschweigend trägt man vor Sonnenaufgang Gegenstände, namentlich die abgeschnittenen Nägel, nach dem Flusse: der Strom nimmt sie mit, und man bleibt auf Jahresfrist von Schmerzen verschont (vgl. Lyncker, Brunnen und Seen und Brunnenkult in Hessen, Zschr. d. V. f. hess. Gesch. 1858; Runge, Quellenkultus in der Schweiz, Monatschr. des wiss. Vereins in Zürich 1859; Pfannenschmid, Das Weihwasser 79 ff.). In Brunnen und Teichen wohnen Frau Holle, Wodan und andere chthonische Gottheiten. Aus ihnen kommen die Kinder, hierher kehren ihre Seelen nach dem Tode (Wuttke § 24). Wo wir auch hinblicken mögen, überall treffen wir an den Gewässern Opfer und Weissagung, wie wir sie ähnlich auch bei anderen, nicht germanischen Völkern finden (Tylor, Anfänge der Kultur II. 210 ff.). Man hat auch hier wiederum in der Verehrung der persönlich gedachten Gottheit den ursprünglichen Kern des Kultus und Glaubens finden wollen. Allein die Übereinstimmung mit der Verehrung von Berg und Wald ist eine so grosse, dass wir auch den Gewässerkult mit in das Kapitel des Seelenkultus ziehen müssen. Und viele, ja fast alle Beispiele werden uns wohl von dieser Voraussetzung, nicht aber von jener aus erklärlich. Erst als die chthonische Gottheit zur Herrschaft gelangt war, erst dann wurde sie auch als Herrin der Geister im Wasser verehrt. Der Schlüssel aber, der uns lehrt, wie man dazu kam, dass die Seelen der Verschiedenen gerade im Wasser lebten, liegt m. E. im Quellenkult: die Quelle dringt als lebendes Wesen aus Berg und Erde; sie ist das Thor, aus dem die Geister wieder an das Tageslicht kommen. Hierin mag es auch liegen, dass gerade der Quellenkult ganz besonders ausgebildet ist.

Schon frühzeitig hat die Phantasie unserer Vorfahren bestimmte Wesen, denen sie Namen und Gestalt gegeben hat, in Anlehnung an jene ältere allgemeine Vorstellung und neben dieser in den Gewässern wohnen lassen. Allen germanischen Stämmen bekannt ist *der Nix* oder *die Nixe*. Ahd. Glossen geben mit *nihhus* »crocodillus« wieder (Graff II. 1018); im Beowulf ist der *nicor*, der hier immer in der Mehrzahl *niceras* erscheint, der Repräsentant der ungeheuren Meergeister, die auch *hron-* oder *merefixas* heissen. Altnord. *nykr* giebt in der Alexandersaga »hippopotamus« wieder; auch noch im heutigen Volksglauben erscheint der *nykur* in Rossgestalt und hat daher den Namen *vatnahestr* (Wasserpferd, Maurer, Isl. Volks. 32 f.). Der norwegische Volksglaube kennt den *nøkk* (Faye 48 ff.), ebenso der dänische (F. Magnússon, Eddalære IV. 250), der schwedische *nekken* (Hyltén-Cavallius I. 258 f.), der englische den *nik*. Neben dem Maskulinum erscheint schon ahd. das Fem, *nicchessa* = lympha, ein Wesen, das ganz dem mhd. *merwîp, mermeit* entspricht. Ob das Wort, wie man allgemein annimmt, zur idgerm. Wurzel *nig* (skr. *nij.* griech. *νίπτω*) = »sich waschen, baden« gehört, scheint fraglich. Auf keinen Fall wäre dann gestattet, *Hnikarr* oder *Hnikuðr*, einen Beinamen Óðins, mit dem Worte zusammenzubringen.

Neben dem Nix finden sich noch andere Namen für den Wassergeist. Von gleichem Wortstamme gebildet sind *Nicker, Nickel, Nickelmann;* weit verbreitet ist der Name *Wassermann;* in Niedersachsen besonders, aber auch in Mittel- und Oberdeutschland, heisst er *Hakemann,* weil er an Flüssen, Teichen oder Brunnen die Kinder mit einem Haken ins Wasser zieht (Schambach-Müller, Nieders. Sagen 342); der Oldenburger nennt ihn *Seemensch.* In weiblicher Gestalt erscheint der Geist ausser als *Nixe* als *Wasserjungfrau, Wasserfräulein, Seejungfer, Seeweibel, Wasserlisse* (Wuttke § 54).

An dem Meere wird der Wassergeist zum Meermann oder Seeweib. Zugleich wächst mit der Raumgrösse des Elementes der Geist selbst: er wird zum übermächtigen Dämon, zum Riesen. Nur in seinen Grundzügen deckt er sich mit dem unscheinbaren Brunnen- und Quellengeiste. Hier erscheint er auch öfter in Tiergestalt. Die dänische Volkssage weiss vom *Havfolk,* von den *Havmænd* und *Havfruer* zu erzählen (Thiele II. 255 ff.). In Schweden kennt man neben dem *Necken* die *Vattenelfvor* (Wasserelfen), *Haffruar,* den *Strömkal,* die *Källebäcksjungfrur* (Hyltén-Cav. I. 244 ff.). Schön erzählt hier die mittelalterliche Legende vom Ursprung dieser Wesen: es sind Geister von Lucifers Anhang, die in das Wasser stürzten, als sie von Gott aus dem Himmel gebannt wurden. In Norwegen taucht dann, ganz der Natur des Landes angepasst, neben dem Nökken, den Havmænd und Havfruer der *Grim* oder *Fossegrim* auf, der in den Wasserfällen oder Mühlen (wonach er auch *Quernknurrer* heisst) wohnt (Faye 48 ff.). In Norland und dem nördlichen Bergener Bezirke heisst der Wassergeist auch *Marmæle.* Auf Island ist die Geisterwelt der Wasserwesen nicht weniger ausgebildet: vom *marmennill,* dem Meermännchen, das der heutige Isländer *marbendill* nennt, wissen schon die alten Sagas zu berichten (Isl. S. I. 76; Hálfssaga Ausg. Bugge 11 ff.), ebenso von der *hafgýgr,* der Meerriesin, oder *haffrú* (Spec. reg. Christ. Ausg. S. 39), die auch *meyfiskur* (Mädchenfisch) heisst. Daneben erscheinen als Wassergeister, und zwar meist in Tiergestalt, der *nykur* oder *vatnahestur,* der *vatnskratti,* der *nennir* (Maurer, Isl. Volks. 30 ff.). Wir finden hier überall den Übergang des seelischen Wesens zum dämonischen, ja offenbar liegen hier schon ausgeprägte Dämonengestalten mit vor, die nichts mit der menschlichen Seele zu thun haben, die die Phantasie des Volkes unter dem Einflusse des gewaltigen Elementes geschaffen hat. Gleichwohl finden sich bei dem Nix und einigen Wassergeistern mit anderen Namen entschieden elfische Züge. Vor allem hat der Geist die Proteusnatur, er vermag verschiedene Gestalten anzunehmen und erscheint in verschiedenen Gestalten (Wuttke § 54 ff.). Von den nordischen Wassergeistern sei nur auf den Zwerg Andvari hingewiesen, der sich in Hechtsgestalt in einem Wasserfalle aufhielt, und auf Otr, den Sohn Hreiðmars, der in Ottergestalt im Wasser lebte (Eddal. Bugge S. 212 ff.). Dann besitzt der Wassergeist die Gabe der Prophetie. König Hjǫrleifr hat nach der Hálfssaga (a. a. o.) einen Marmennil gefangen. Er gab keinen Laut von sich, bis der König einmal seinen Hund schlug. Da lachte das Meermännchen. Der König fragte, weshalb es lache. »Weil du den schlugst, der dir einmal das Leben retten soll,« antwortete der Nix. Jetzt verlangte Hjǫrleifr weitere Auskunft; er erhält sie erst, als er verspricht, das Meermännlein wieder ins Wasser zu lassen. Da erzählt es denn auf dem Wege von dem Kriegsunwetter, das dem Dänenlande drohe, und wie bei diesem der König nur durch seinen Hund werde gerettet werden. Auch spendend, wie andere seelische Wesen, erscheint der Wassergeist, da er auch verborgene Schätze weiss. So versprach ein Wassermann einem armen Fischer einen Schatz zu zeigen, wenn er ehrlich mit ihm teile. Aufs redlichste kommt

der Fischer dem Verlangen nach; den letzten Heller zerschlägt er mit seiner Axt. Da verschwindet der Nix und lässt dem armen Manne den ganzen Schatz (Vernaleken, Sagen aus Östr. 185). Ebenso lehrt ihr Trachten nach menschlichem Blut oder menschlichen Gliedern den elbischen Ursprung der Wassergeister (Weinhold, Zsch. d. V. f. Volksk. V. 121 ff.). Besonders mit dem Zwerge berührt sich vielfach der Nix. In menschlicher Gestalt wird er meist klein gedacht, alt, bärtig, mit grünem Hute und grünen Zähnen. Öfter taucht er aus dem Wasser, oft hört man seine Stimme. Die weiblichen Nixen bezaubern durch ihren Gesang, wie die Elfen. Die Lorlei und andere ähnliche Sagen mögen im Nixenglauben ihre Wurzel haben. Oft gehen auch Nixe Verbinduungen mit Menschen ein (Prätorius, Weltbeschr. 498 f.) und verlangen bei der Entbindung ihrer Frauen menschliche Hülfe (Wuttke a. a. O.). Allein diese Züge treten nur noch vereinzelt im Volksglauben auf: im grossen und ganzen ist der Wassergeist der schädigende Wasserdämon, der in den Gewässern herrscht, der sein Opfer verlangt und es sich holt, wenn man es ihm nicht giebt.

## KAPITEL VII.

## DIE DÄMONEN.

§ 44. Während bei den elfischen Wesen sich immer und immer wieder der seelische Hintergrund zeigt, treffen wir eine weitere Klasse mythischer Gestalten unseres Volksglaubens aus alter und neuer Zeit, an denen sich keine Spur alten Seelenglaubens wahrnehmen lässt. Sie haben ihre Wurzel in der den Menschen umgebenden Natur, in den Elementen, denen gegenüber sich der Mensch ja meist so ohnmächtig fühlt, in denen er ein Wesen, ähnlich seinem, nur ungleich grösser und mächtiger, zu spüren meint. So entstand in der Phantasie unserer Vorfahren die Schar der Dämonen. Auch sie sind nicht selten von dem Elemente, dem sie ihren Ursprung verdanken, losgerissen und durch den immer schaffenden Volksgeist Gestalten der freien Dichtung geworden.

Eine in der isländischen Literatur erhaltene Volkssage, die in der Nähe des Kattegats ihre Heimat haben mag, erzählt aus der Vorzeit Norwegens, dass hier ein Mann Namens *Fornjótr* gelebt habe, aus dessen Geschlechte *Norr*, der Norwegen den Namen gegeben habe, hervorgegangen sei (Fas. II. 3 ff., vgl. dazu Noreen, Uppsalastud. S. 216). Seine Söhne waren *Hlér*, *Logi*, *Kári*, von denen der erste über das Meer, der zweite über das Feuer, der dritte über den Wind herrschte. Kári war der Vater des *Jǫkul*, der den König *Snæ* zeugte, den Vater des *Þorri*, der *Fǫnn*, der *Drífa*, der *Mjǫll*. Wenn irgend eine, so gewährt uns diese kurze euhemiristische Erzählung einen Einblick in die Werkstatt mythischen Schaffens, sie giebt uns einen Mythus, der unmittelbar an die Natur und Sprache des Landes anknüpft, wo er aller Wahrscheinlichkeit nach zuerst erzählt worden ist. Fornjótr deutete man als den alten Joten oder den Ahnherrn, je nachdem man Fornjótr (Rask, Saml. Afhandl. I. 78 ff.) oder For-njótr (Uhland, Thor S. 33; PBB. XIV. 9) abteilte, während neuerdings Noreen Fórn-njótr lesen und das Wort mit »Opfergeniesser« wiedergeben möchte (Uppsalastud. S. 219). Die mehr konkrete Deutung Rasks mag im Hinblick auf die Heimat des Mythus, die auf jütischem Gebiete liegt, das Richtige treffen. Unter Fornjóts Söhnen und Nachkommen verstehen die nordischen Skalden die Riesen. Seine Kinder tauchen auch anderen Orts in der nordischen Dichtung auf: *Hlér*, den Snorri in richtiger Kombination mit Ægir und Gymir identifiziert (SnE. II. 316), bezeichnet wie diese Dämonen das Meer, besonders das brausende Meer. Die Insel

Læsö (altnord. Hlésey) im Kattegat ist nach ihm genannt. *Logi* ist verwandt mit unserem »Lohe«, er ist das personifizierte Feuer. *Kári* endlich ist die durch den Wind bewegte Luft, die der Schwede und Norweger noch heute dialektisch unter gleichem Namen kennt (Rietz 379. Aasen 348). Káris Kinder und Kindeskinder sind ebenfalls Erscheinungen in der Natur, als Appellativa in alter und neuer Zeit oft belegt. Sein Sohn ist *Jǫkull*, das Eisfeld der norwegischen Berge, nach anderem Berichte *Frosti*, die Kälte (Fas. II. 17), dessen Kind *Snær*, im späteren Fortgang der Erzählung »*hinn gamli*« (der Alte) genannt, der greise, ewige Gebirgsschnee (Uhland, Thor 27). Dieser Snær oder Snjór war später zur Sagengestalt geworden. Er herrschte als König nach der Ynglingasaga in Finnland (Heimskr. 13), nach Saxo über Dänemark (I. 415 ff.), nach altdänischen Chroniken aber war er Hirte des Riesen Læ auf Læsø (Gammeldanske Krøniker I. 10 f.). Snærs Kinder sind *Fǫnn*, der Schneehaufe, *Drífa*, der Schneewirbel, die als Sagengestalt ihren Verlobten Vanlandi durch eine Mahre töten lässt (Heimskr. 13), *Mjǫll*, der Schneestaub. Von Haus aus mögen alle diese Gebilde Káris Kinder sein; der ganze genealogische Entwurf ist sicher erst späteres Machwerk. Alle sind sie in Jǫtunheim, in Riesenheim, zu Hause, im Nordosten der skandinavischen Halbinsel, woher noch heute ein scharfer Wind die unliebsamen Kinder des winterlichen Sturmes bringt. So geht unser Bericht noch ein Stück weiter. — Niemand wird diese Mythen in ein vornordisches Zeitalter verlegen. Sie lassen sich nicht von dem Boden trennen, wo sie sich finden; nur in Skandinavien können sie ihre Heimat haben, nur aus den nordischen Sprachen können wir sie verstehen: es sind durch die Phantasie der Nordländer vermenschlichte Naturerscheinungen ihrer Heimat, die in menschliches Gewand gehüllt und durch die Dichtung zu Sagengestalten weiter gebildet worden sind. Und wie es hier im Norden gegangen, so ist es überall der Fall gewesen. Die Sagen vom Riesenkönig Watzmann (Panzer I. 245 ff.) oder von Rübezahl (Prätorius, Satyrus etymologicus; Lincke, Die neuesten Rübezahlforschungen) oder von den oldenburger und schleswiger Riesen, die ans Land steigen (Müllenhoff 277) und dergl. erklären sich nur aus der Natur des Landes, wo sich die Dämonenmythen finden. Fast durchweg sind demnach diese Mythen lokaler Natur; sie sind überall zu Hause, besonders aber ausgebildet in Berggegenden und in Ländern, wo das weithin sichtbare Meer die Küste bespült. Alle Naturerscheinungen und Elemente haben sie in der Phantasie unserer Vorfahren wachgerufen; mit der Zunahme der Heftigkeit der Elemente wachsen auch sie. Aus urgermanischer Zeit mögen unsere Vorfahren nur den Typus mitgebracht haben, das höhere Wesen, das in den Elementen herrscht, das dem Menschen bald in übermenschlicher, bald in tierischer Gestalt sich zu erkennen giebt, das höhere Wesen, in dem sich namentlich die verderbliche Seite des Elementes zeigt; die Ausbildung der einzelnen Formen und Gestalten dagegen gehört einer späteren, z. T. der christlichen Zeit an. Ganz besonders zahlreich sind die Mythen von Winddämonen. Indem aber zugleich die Seelen im Winde fortleben, berühren sich diese Dämonen sehr oft mit den mythischen Gebilden des Seelenglaubens. Auf der anderen Seite erhielten die jüngeren Gebilde der persönlichen Gottheiten auch Gewalt über die Elemente, und daher treffen sie oft mit den Dämonen zusammen, wenn sie auch in diesem Falle fast durchweg die dem Menschen Nutzen bringende Seite des Elementes vertreten. Daraus aber hat sich im Mythus der Kampf zwischen Göttern und Dämonen herausgebildet, in dem die Götter als Schützer der Menschen auftreten. Die Dämonen, die noch heute in reicher Anzahl in der Volksdichtung fortleben, zu verblassten, durch das Christentum

abgesetzten Gottheiten gemacht zu haben, ist einer der ärgsten Fehler, den die wissenschaftliche Mythologie begangen hat.

§ 45. Bezeichnungen und Auftreten der Dämonen. Der über alle germanischen Länder verbreitete Name für die dämonischen Gestalten, die wir in ihrer menschlichen Erscheinung Riesen nennen, ist ahd. *duris*, mhd. *türse*, ndd. *dros*, ags. *ðyrs*, altn. *þurs* (namentlich im Kompositum *hrímþurs*), neunord. *tosse*. Von Norwegen oder Schweden aus drang das Wort als *tursas* ins Finnische, wo es ein Meerungeheuer bezeichnet (Thomsen, Den got. sprogkl. indflyd. S. 74). Verwandt ist das Wort wahrscheinlich mit altind. *turás*, »stark, kräftig« (Kögel, AfdA. XVIII. 49). Mehr die zerstörende Thätigkeit der Riesen bezeichnet ags. *eoton*, as. *etan*, altnord. *jǫtunn*, (lapp. *jetanas*), schw. *jätte*, ein Wort, das zu *etan* »essen, fressen« gehört. Dem Worte »Dämon« am nächsten steht der mhd. *trolle*, der uns namentlich im altnord. *troll*, neunorw.-dän. *trold*, in unzähligen Gestalten entgegentritt. In ihm berühren sich die Dämonen mit den Druckgeistern, wie auch das Wort aller Wahrscheinlichkeit nach zu got. *trudan*, altn. *troða*, »treten« gehört (Sievers, Ind. Forsch. IV. 339). In Oberdeutschland und einem grossen Teile Niederdeutschlands verbreitet ist der Name *Riese* (ahd. *risi*, as. *wrisil*). Das Wort ist sprachlich verwandt mit skr. *vršan* = »stark, kräftig, gewaltig«. Im altnord. tritt es besonders im Kompos. *bergrisi* auf, als Simplex ist es jung und selten. Ferner erscheint im ags. die Bezeichnung *ent*, zu welchem Worte sich das baierische *enzerisch, enzionisch* »ungeheuer gross« gesellt (Schmeller, Bayr. Wtb.[2] I. 117). Namentlich in Westfalen und längs dem Strande der nordischen Meere findet sich der Name *hüne* (mhd. *hiune*), der wohl im Anschluss an das verheerende Auftreten der Hunnen entstanden ist, die nach ags. Gedichten in der Riesenburg an der Donau sich sammeln, wohin sie aus Thessaliens zerklüfteten Bergen gekommen sind (Elene V. 30 ff.). Andere fassen das Wort als ein urgermanisches auf, das mit skr. *çûra* »der Held«, griech. *κύριος* »mächtig« verwandt sei und »der Starke bedeute (Kögel, AfdA. XVIII. 50). Unter klassischem Einflusse entstanden findet sich *gigant* schon im Beówulf und Otfrid. Unter den vielen Namen, die sich in der nordischen Mythologie für weibliche Dämonen finden, ist der verbreitetste *gýgr*, ein Wort, das zum trans. *gyggja* »erschrecken« und dem intrans. *gugna* »den Mut verlieren« gehört. Über die Etymologie des Wortes vgl. Johansson, Ind. Forsch. II. 54, der es zur Wurz. *ghugh* »verbergen, verhehlen« stellt, und Wadstein (ebd. V. 32), der es *ga-ýgr* deutet und mit *ýgr* »grimm, wild, schrecklich« zusammenbringt.

Allen diesen Wesen eigen ist ihre übernatürliche Grösse und übermenschliche Kraft, die nur selten von einem erwägenden Geiste gezügelt wird. Bald haben sie tierische, bald menschliche Gestalt. Aber auch in letzterer gleichen sie — abgesehen von ihrer Grösse — nicht immer dem gewöhnlichen Menschen. Oft erscheinen sie mehrhäuptig: Skírnir erwähnt in Skírn. (31) einen dreihäuptigen Thursen, geradeso wie im Wahtelmære von einem »drîhouptigen Tursen« (Massmann, Denkm. 109) die Rede ist. Einen sechshäuptigen Sohn erzeugte nach nordischem Mythus der Urriese Aurgelmir (Vafþr 33). — Daneben erscheinen sie mit mehreren Armen. Heime hat nach dem Anhang zum Heldenbuch und der altschwed. Didrikssaga vier Ellenbogen (W. Grimm, DHS. 257), Asprian nach dem Rosengarten B vier Hände (ebd. 248), der nordische Starkaðr acht Arme, die ihm Oðinn verliehen hatte, nachdem ihm Thor vier von seinen ursprünglichen sechs abgeschlagen. Oft erscheint der Riese als Tölpel, als grober, ungeschlachter Kerl, zuweilen aber auch, namentlich im nordischen Mythus, klug und verständig. Nordische Skalden

nennen ihn *fróðr, hundviss* (weise, sehr weise); Óðinn geht zum Riesen Vafþrúðnir, um sich mit ihm über mythische Dinge in einen Wettstreit einzulassen. Geradeso wie bei den elfischen Wesen hat die Volksphantasie den Riesen ein Reich angedichtet: *Jǫtunheimar,* im äussersten Nordosten seiner Halbinsel gelegen, nennt es der Skandinavier. Ebenso ist in den mhd. Gedichten von einem Riesenlande die Rede. Hier hausen sie im allgemeinen frei; nur vereinzelt tritt ein Riesenherrscher wie Þrymr, der »*dróttinn þursa*« (Þrkv. 11), auf. Sonst wirken sie in den Elementen, in und auf Bergen, im Meere, in der Luft. — Fast ebenso häufig wie in menschlicher kennt sie der Volksglaube in tierischer Gestalt. Der Miðgarðsormr ist eine gewaltige Schlange, die um die Erde herumliegt; der nordische Schöpfungsmythus weiss von einer Kuh Auðumla zu erzählen; in Adlersgestalt sitzt Hræsvelgr (Leichenschwelg) im äussersten Norden: von seinen Schwingen gehen die Winde aus. Besonders häufig erscheint der Riese in Hunds- oder Wolfsgestalt, d. i. in Gestalt zweier Wesen, die sich in der mythischen Vorstellung aller germanischen Stämme vollständig decken. Die nordische Dichtung nennt den Wind den Wolf oder den Hund des Waldes; als Hund oder Wolf fährt auch nach unzähligen deutschen Mythen der Wind durch die Luft. Wölfe jagen im Korne umher, und je grösser sie sind, desto reichere Ernte erhofft der Bauer. Dem Kornwolfe werden Spenden gebracht (Mannhardt, Roggenwolf und Roggenhund). Auch der Nebel erscheint in der Volkssage oft als riesischer Wolf (Laistner, Nebelsagen). Ganz ähnlich erscheint im Norden der *Fenrir* in Wolfsgestalt, ferner der *Mánagarmr,* der den Mond verfolgt, *Hati* und *Skǫll,* die beiden Verfolger der Sonne. Weitere Blicke in die Vorstellung der alten Nordländer von theriomorphischen Riesen gewähren Riesennamen wie *Kǫtr* »der Kater«, *Hyndla, Mella* »die Hündin«, *Trana* »der Kranich«, *Kráka* »die Krähe« udgl. Hin und wieder besitzt auch der Riese die Eigenschaft, vorübergehend tierische Gestalt annehmen zu können. Allein dieser Zug scheint nicht ursprünglich, vielmehr scheint er aus dem Seelenglauben entlehnt zu sein[1].

[1] Das beste Werk über die Riesen ist das Weinholds »*Die Riesen des germanischen Mythus*« in den Sitzber. der k. Acad. der Wissensch. zu Wien XXVI. 233—306. — Vieles giebt Uhland im *Mythus von Thor.*

§ 46. Die dämonischen Gestalten der einzelnen Elemente. Die Wasserdämonen. Schon bei den elfischen Wassergeistern zeigte sich, dass dasselbe Wesen in verschiedenen Gegenden verschiedene Gestalt erhielt: während der Nix in den deutschen Gewässern als ein zwergartiges Wesen erscheint, kennt ihn der skandinavische Norden als mächtiges Ross, das den Fluten des angrenzenden Meeres entsteigt, oder als Riesen. Die umgebende Natur zeigt sich auch hier von unmittelbarem Einflusse auf die Volksphantasie. Wasserdämonen in Riesengestalt finden wir demnach fast nur in meerumspülten Gegenden. Aber auch aus den Alpenseen entsteigt hin und wieder der Dämon in Rossgestalt dem Gewässer (Panzer, II 90 f.). In Mittel- und Norddeutschland weicht er der schönen Wasserfrau oder dem habgierigen Nixe, bis er wieder da, wo sich unsere Hauptströme busenartig erweitern, in Stiergestalt auftritt und sein Wesen treibt (Müllenhoff, Sagen aus Schlesw. Holst. 127 f.). So ist der Norden besonders reich an riesischen Wasserdämonen. Das älteste Epos, das uns in germanischer Sprache erhalten ist, der Béowulf, ist angefüllt mit solchen Mythen von Wasserriesen; der Kampf gegen sie ist der Mittelpunkt der grossartigen Dichtung. Ob der schatzhütende Drache (Béow. V. 2242 ff.), der dem Helden die Todeswunde beibringt, ein Wasserdämon oder nicht vielmehr ein Gebilde der subjektiven

Phantasie ist, bleibe dahingestellt; *Grendel* mit seiner Mutter und seiner Umgebung waren aller Wahrscheinlichkeit nach Wasserungeheuer. Er herrscht im Sumpfe am Meere, dort, wo an windigem Vorgebirge sich der Bergstrom ergiesst (1359 ff.). Hier haust er mit seiner Mutter in mächtiger Halle (1515), die die Dichtung nach altgermanischer Weise ausgeschmückt hat: Waffen hängen an der Wand (1558), ein düsteres Feuer brennt auf dem Langherde (1518). Er selbst ist ein »*eoten*« (762), seine Mutter nennt der Dichter eine *brimwylf* (1507. 1600), die Seeungeheuer, die *mere-* oder *sǽdéor* sind *niceras* (Nixe), der *eotena cyn* (421 f.). In der Dämmerstunde bringen sie am Vorgebirge dem Schiffer oft Unheil (1428 ff.). Wie Grendel selbst haben sie Nägel wie Stahl (986) und Krallen statt der Hände (988. 1508). Über Grendels Wohnung steigen die Wellen hoch empor, bis zu den Wolken geht ihr Gischt, der Wind treibt hier heftige Gewitter daher, die Luft erdröhnt, die Himmel weinen: so giebt sich das Wirken des Ungeheuers zu erkennen (1375 ff.). Bei nächtlicher Weile verlässt der Herr der Dämonen seine Halle, um am benachbarten Gestade Menschen zu rauben und zu verschlingen. In Nebel gehüllt (711), von Wolken umgeben, schleicht er dann umher. Sein Ziel ist Heorot, des Dänenkönigs Hróðgár treffliche Halle, aus der er allnächtlich Helden raubt. Hier wird ihm von Béowulf der Arm ausgezogen; im Meeresgrund stirbt er an der Wunde. Dann macht sich Béowulf auf, um die Mutter des Ungetüms in ihrer Halle aufzusuchen und zu töten. — Ein gewaltiges Naturereignis, das Eindringen des Meeres, das in vorhistorischer Zeit ganze Stücke Landes abriss, sich über die Länder ergoss und so Inseln schuf und menschliche Ansiedlungen vernichtete, mag im Volke fortgelebt und den Anstoss zu dieser grossartigen Volksdichtung gegeben haben, die die Angeln aus ihrer Heimat mit nach Britannien nahmen, die in den isländischen Sagen und Liedern von Grettir Ásmundarson (Grettiss. 148 ff.) Bǫðvar Bjarki (Fas. I. 69 f.), Orm Stórólfsson (Fms. III, 204 ff.; Hammershaimb, Fær. Kvæder II. Nr. 11. 12, Arwidsson, Svenska Fornsånger Nr. 8) widerhallt (Bugge, PBB. XII. 55 ff.). Von solchen Wasserdämonen, die in der verheerenden Gewalt des Wassers ihre Wurzeln haben, und von Kämpfen gegen sie weiss noch heute die norddeutsche und dänische Volkssage zu erzählen (ZfdA. VII. 425 ff.). Dass wir es wirklich im Béowulf mit einem Wasserdämon zu thun haben und nicht mit einem Nebelwesen, wie Laistner (Nebels. 88 ff. 264 ff.) annimmt, zeigen Wörter wie *meredéor, brimwylf,* vor allem aber auch die nordischen Schilderungen, die noch klar das Meerungetüm erkennen lassen.

Auch sein Name scheint Grendel als Wasserdämon zu erweisen. Derselbe ist verwandt mit nord. *grenja,* das sowohl vom Heulen des Sturmes, weshalb dieser auch *grindill* heisst (SnE. II. 486), als auch vom Tosen der Gewässer gebraucht wird (Lex. poet. 269). Der gewaltige Gegner aber, der dem Grendel und seiner Mutter das Handwerk legte, war ein Spross der Sage, den die Dichtung mit dem alten Himmelsgotte unserer Vorfahren zusammengebracht hat, unter dessen Schutze er zum Heile der Menschheit seine Thaten vollbrachte; er gehört der Dichtung, der Heldensage, nicht dem Dämonen- oder Göttermythus an.

Besonders reich an Wasserdämonenmythen ist die nordische Dichtung. Zum teil verknüpft mit Göttermythen sind sie der Ausdruck des nordischen Volksgeistes, der unter dem Einflusse des gewaltigen Elementes in seiner furchtbaren Gewalt steht. Obenan steht *Ægir,* von Uhland (Thor S. 160) trefflich als die Personifikation des ruhigen, für die Schiffahrt geeigneten Meeres gedeutet. Etymologisch ist der Name verwandt mit got. *ahwa* (Gíslason, Aarbøger 1876,

313 ff., Noreen, Urgerm. Lautlehre S. 59), das Wesen giebt sich also schon durch seinen Namen als Wasserdämon zu erkennen. In der skaldischen Sprache bezeichnet *ægir* häufig »das Meer«. Dass er die für den Menschen vorteilhafte Seite des Meeres vertritt, zeigt sein enges Verhältnis zu den Göttern. Er ladet die Asen zum Mahle (Grímn 45. Hym. 1. Lok. Pros.), wie er selbst bei ihnen erscheint (SnE. I. 206). In mächtigem Kessel bereitet er dann den Göttern den Trank (Hym.). Festlich beleuchtet ist die Halle. *Eldir* (»Feuer«) und *Funafeng* (»Funkenfang« Weinhold, Riesen 239) helfen aufwarten. In ihren Namen personifiziert der nordische Dichter das über dem Meere lagernde Nordlicht. Gleichwohl bleibt Ægir ein Riese: *bergbúi* nennt ihn die Hymiskviða (2), er ist *barnleitr* (»froh wie ein Kind«), wie andere riesische Dämonen. An Jütlands Nordspitze und dem westlichen Norwegen war er als *Hlér* bekannt, nach dem die Insel Hlésey, das heutige Læsø, den Namen führt. Seine Gemahlin ist *Rán*, »der Raub«, die alles verschlingende Herrin des Meeres, das Weib ohne Herz im Leibe (*siðlaus kona*), wie sie Friðþjófr in junger Dichtung einmal nennt (Fas. II. 493). Wen sie erwischen kann, fängt sie mit ihrem Netze, dessen Maschen Niemand entschlüpft. Loki leiht es deshalb von ihr, als es gilt, den Andvari zu fangen (Eddalied. Bugge S. 212). Wer ertrinkt, fährt zur Rán, und wen man ins Meer wirft, weiht man ihr. So berührt sich die Rán mit der Todesgöttin, ja sie kann als Totengöttin des Meeres angesehen werden. Und so haben sich denn die Nordländer auch bei ihr den Aufenthalt schön nach ihrer Weise ausgemalt: da gibt es Hummer und Dorsch (Fms. VI. 376), da gibt es ein treffliches Gelage (Eyrb. S. 100).

Der Ehe Ægirs mit der Rán entsprossen neun Töchter, junge, dichterische Verkörperungen der Wogen und einiger Eigenschaften des Meeres (Weinhold S. 242), die nach der Mutter geartet und bei heftigen Seestürmen den Schiffern ihre Umarmung anbieten (Fóstbrœðras. 13). Als Mütter Heimdalls sind sie in den Bereich der Göttermythen gezogen. — Als dritter Name für Ægir erscheint in der SnE. *Gymir* (I. 326), der ebenfalls unter den jǫtnaheiti (SnE. I. 549) aufgezählt ist. Auch ihn gebrauchen die Dichter häufig für das Meer (Lex. poet. 282), wie sie dieses auch *Gymis flet* (Gymis Wohnung Fas. I. 475) nennen. Die Gleichheit mit Ægir zeigt die Kenning Refs, der die Rán *Gymis vǫlva* (SnE. I 326) nennt. Daneben erscheint noch in den Skírnismál der Riese Gymir als Vater der Gerð und des Beli, die beide im Freysmythus eine Rolle spielen. Er ist der Gemahl der *Aurboða*. Ob dieser hier der Meerriese ist, wie man meist annimmt, oder ein anderer Riese, wie Bugge will, bleibe dahingestellt; jedenfalls findet sich in dieser schönen Dichtung keine Spur, voraus wir den natürlichen Hintergrund eines Wasserriesen begründen könnten.

Wie dies Lied von der schönen Riesenjungfrau Gerð zu erzählen weiss, so finden wir auch in der Hymiskviða beim Riesen *Hymir* ein goldenes, weissbrauiges Mädchen. Dieser Hymir ist offenbar wieder ein Meeresdämon, allein er vertritt die winterliche Seite des Meeres. Der Name findet sich auch in der Form *Ymir* oder *Eymir*, und die Gestalt wird in beiden Fällen oft mit dem Urriesen Ymir zusammengeworfen (Gíslason, »Om navnet Ýmir« in Vidensk. Selsk. Skr. 5. R. 4. Bd. 435 ff.). Hymir ist der Riese des winterlichen Meeres, auf dem seine aschgraue Gestalt (*három spjalla Hrungnis* Hymk. 16.) zu lagern scheint, denn *humr* m. und *hum* n. bezeichnet die Dämmerung und die fahlgraue Luft, die im Winter das Meer umgiebt. Die Hymiskviða hat ihn trefflich geschildert: er wohnt im Osten an des Himmels Ende, zusammen mit seiner neunhunderthäuptigen Mutter, in krystallenem Saale am Meeresgestade. Jagd ist seine Beschäftigung. Die Gletscher dröhnen, wenn

er heimkehrt; zu Eis gefroren hängt ihm der Backenbart herab (v. 10). In der Nähe weiden seine Herden, das Meer gibt ihm Wale zur Nahrung. Wohl wider ihren Willen befindet sich bei ihm als Frilla das allgoldene weissbrauige Weib, das es mehr mit dem Gegner, der sie befreien soll, als mit dem Buhlen hält. In Hymirs Gewalt befindet sich der mächtige Kessel, den Thor und Týr zu Ægirs Gelage holen. Hier hat ein späterer Überarbeiter des alten Liedes Reste eines anderen eingeschoben, in dem eine weitere mythische Vorstellung der Nordländer vom Weltmeere erscheint: die Vorstellung des Weltmeeres als einer mächtigen, die Erde umgebenden Schlange, des *Miðgarðsorm*. Schon im Namen liegt das mythische Bild: *Miðgarðr* ist die von den Menschen bewohnte Erde. Daneben nennt sie die Vǫluspá (50) *Jǫrmungandr* d. h. gewaltiges Ungetüm. Wenn das Meer tost, dann schwillt sie in Riesenzorn. Thor ist am norwegischen Gestade der Gegner dieses riesischen Dämonen. Es war ein Lieblingsthema nordischer Dichter, der Kampf Thors mit der Miðgarðsschlange. Junge Fabelei, die sich namentlich in der Mythologie der Snorra Edda findet und wohl auf falscher Kombination beruht, hat sie in die Sippe Lokis gebracht (SnE. II. 271. 312) und lässt sie ein Kind Lokis und der Angrboða, der Schadenbieterin, sein. In Lokis Gefolge zieht sie nach der Vsp. einst bei Beginn des Ansturms der bösen Mächte mit heran und kämpft gegen Thor, der sie wohl tötet, aber selbst von ihrem giftigen Hauche getroffen zu Boden fällt. Die Miðgarðsschlange ist nichts anders, als die alte Fabelei von der Seeschlange, die heute noch hin und wieder in der Phantasie der Nordländer aus dem Meere emportaucht. Durch alle Zeiten hindurch lässt sich das Phantasiegebilde auf Island und in Norwegen verfolgen (Faye 58 ff.).

Neben diesen Gebilden treten noch andere vereinzelt hervor, meist in den mythischen Sagas, nicht mit der Göttersage in irgend welchen Zusammenhang gebracht und daher von den Mythologen meist ausser Acht gelassen. Es sind mehr Riesen, wie wir sie aus unseren Märchen und Sagen kennen, die den Menschen Unheil bereiten und von Menschen bekämpft werden, Gebilde der schlichten Volksdichtung, denen meist die höhere Weihe der religiösen Poesie fehlt, aber deshalb nicht weniger mythische Gebilde wie jene. Im mythischen Hatafjǫrð, wo der Riese Hati mit Frau und Tochter sein Wesen treibt, zankt sich einst Helgis Gefährte Atli mit der Riesentochter *Hrimgerð*, nachdem Helgi ihren Vater getötet, sie aber mit ihrer Mutter den Helden die Einfahrt in den Busen fast unmöglich gemacht hat (Helgakv. Hjǫrv. 12 ff.). Allgewaltige Meerjungfrauen sind wohl auch *Fenja* und *Menja* (SnE. I. 374 ff.), die dem Könige Fróði auf der Handmühle Grotti Gold mahlen, bis sie infolge der allzugrossen Habsucht des Königs den Seekönig Mýsing mit seinem Heere heranmahlen, der Fróðis Herrschaft ein Ende macht und sich der Mühle und der Mädchen bemächtigt, die ihm nun das Salz, das dem Meere seinen Geschmack gibt, mahlen (Uhland, Schrift. VII. 99 ff.). — Hierher gehört weiter der mythische *Starkaðr*, den späte Kombination mit dem norwegischen sagenhaften Helden gleichen Namens zusammengeworfen hat (Müllenhoff, DAK. V. 353). Er ist vielleicht der riesische Dämon der Aluwasserfälle in Norwegen. Stórverkr war sein Vater. Acht Hände hat ihm der Mythus gegeben (Fas. I. 412). In der Gautrekssaga (Fas. III. 15) wird er *Aludrengr*, Spross des Ala, genannt, der *hundviss jǫtunn*. Thor fällt ihn, wie die anderen Riesen (ebd. Vgl. Uhland, Schriften VI. 101 ff.). In seinem Pflegesohn *Grim*, der ihn nach seinem Tode beerbt, scheint sich das mythische Wesen bis heute im Volksmunde erhalten zu haben (Faye S. 53 ff.). — Ein Isländer sieht einst am Gestade einen Riesen sitzen, der mit den

Beinen bammelt und dadurch die Brandung hervorruft. Sobald er aber mit den Beinen zusammenschlägt, dann ist hoher Seegang (Isl. S. I. 84). Solcher Mythen kennt die alte Literatur in Menge. Daneben erscheinen die *margýgjar*, der *marmennill* und andere mythische Seewesen. Und wie im Altertum, so kennt noch heute die nordische Volkssage überall die Ungetüme des Meeres und der grossen Gewässer, nur dass gegenwärtig mehr die theriomorphische Gestalt hervortritt. So erzählt der Isländer vom *vatnahestur* (Wasserpferd), vom *skrimsl* (Ungeheuer), *vatnsskratti* (Wasserschratz), von der *selamóðir* (Seehundmutter), der *skötumóðir* (Rochenmutter) oder vom *nennir* (Jón Arnason I. 135 ff.), der Bewohner der Færœer vom *sjódreygil*, der in Menschen- oder Hundegestalt dem Fischer am Abend auflauert, oder von der *haffrú* oder der *sæneyt* (der »Seekuh« Ant. Tidskr. 1849/51. 198 ff.), der Norweger von *havmænd* und *havfruer* oder vom *sœorm* (der Seeschlange; Faye 55 ff.), der Schwede von der *Haffru*, den *Hafoxar*, *Hafkór* (Hyltén-Cavall. I. 245 ff.). Gleiche mythische Gebilde kennt auch der Däne (Thiele II. 255 ff.). Wie die altnordischen Wasserdämonen verfügen auch diese jüngeren Geschöpfe meist über ganze Herden. Norddeutsche Sagen und Alpensagen wissen von ähnlichen mythischen Gebilden zu erzählen, die in Menschen- oder Tiergestalt den Fluten entsteigen (Müllenhoff 257. 264. 127. Kuhn, Sagen aus Westfalen I. 287 ff. Laistner, Nebels. 77 ff.). Ob der Nebel, der über den Gewässern lagert, das mythische Gebilde hervorgerufen hat, wie Laister will, oder nicht, bleibe dahingestellt; jedenfalls hat man dasselbe schon frühzeitig mit diesem in Zusammenhang gebracht.

Während bei all diesen Wesen nur der Typus alt, die Ausbildung aber rein lokaler Natur ist, scheint ein mythischer Wassergeist in uralte Zeit zu gehören: es ist dies der nord. *Mimir*. Der etymologische Ursprung des Wortes scheint mir noch nicht genügend aufgeklärt; in der Regel bringt man es zusammen mit *μιμνήσκω*, *memini* und deutet es als das sinnende, denkende Wesen (Uhland, Schriften VI. 199). Wo es erscheint, steht es im engsten Zusammenhange mit dem nassen Elemente, dem Wasser. In Deutschland lebt dies mythische Wesen fort in dem Flüsschen Mimling im Odenwald, in Memborn bei Anhausen, in Memleben, dem alten Mimilêba, an der Unstrut u. a. O. (Uhland a. a. O. 203). Im Biterolf erscheint der kunstreiche Mime der Alte neben Wielant (V. 137 ff.); in der nordischen Þiðrekssaga ist derselbe Mime Sigfrøðs Lehrmeister in der Schmiedekunst (Grimm, DHS. 73. 148). Nach ihm hat das berühmte Schwert Miming seinen Namen. Er erscheint hier mehr als elfisches Wesen wie als Riese. Smaaländische Lieder kennen einen Mimessjö, wo ein gefährlicher Wassergeist sein Wesen treibt und eine Mimeså, die sich aus jenem ergiesst (Arwidsson, Sv. Forns. II. 311 ff.). In den altisländischen Quellen ist Mimir ein Riese (SnE. I. 549), die Wogen des Meeres nennt der Dichter der Vǫluspá seine Söhne (*Mims synir* 46). So erscheint im Norden Mimir als Gegenstück zu Ægir; er scheint, wie andere Wassergeister, mit der Bedeutung und der Macht des Elements gewachsen zu sein. Der innerste Kern seines Wesens ist die Weisheit. Wie unsere Vorfahren aus den Wirbeln der Flüsse, aus Quellen, aus Brunnen zu weissagen pflegten, ist schon mehrfach hervorgehoben worden. Diese Seite des nassen Elementes hat Mimir besonders vertreten. Mythen von ihm kennen wir nur aus isländischen Quellen: sie wurzeln alle in der nordischen Auffassung des Mimir als weisen Gottes des Meeres und der himmlischen Gewässer. Als solcher ist er Liebling der nordischen Dichtung: Die Vǫlva ruft dem Oðin zu: »Ich weiss, Oðin, wo du dein Auge verbargst: in jenem trefflichen Mimirsbrunnen. Jeden Morgen trinkt Mimir Met aus dem Pfande Valvaters«

(Vsp. 28). Diese Worte aus dem Gedichte losgelöst und für sich betrachtet geben sofort den natürlichen Hintergrund: wir haben das Abbild eines alltäglich sich wiederholenden Vorganges, dass nämlich die Sonne am Abend im Meere zu versinken scheint. Dann kommt der Himmelsgott Oðinn zum Meerdämon Mimir und setzt sein Auge, die Sonne, zum Pfande ein. Allein er erhält dafür Gegengabe: »Die Sonne zieht Wasser«, sagt man noch heute allgemein, wenn ihre Strahlen bis tief hinab an den Horizont sichtbar sind: dann holt der Himmelsgott seine Gegengabe von Mimir, die dem Wasser innewohnende Weisheit (Müllenhoff, DAK V. 99 ff.). So herrscht zwischen Oðin und Mimir fortwährender Wechselverkehr und infolgedessen innige Freundschaft. Daher nennen die Skalden jenen wiederholt Mimirs Freund (*Mims vinr*). — Einen zweiten Mythus, der freilich etwas euhemeristisch angehaucht ist, weiss die Heimskringla (S. 5) von Mimir zu berichten. Nachdem Asen und Wanen mit einander Frieden geschlossen, sandten jene den Hœnir als Geisel. Da dieser eine stumpfsinnige Person war, gaben sie ihm den weisen Mimir mit, der ihm in allem Rąt erteilte. Dadurch wurde Hœnir bald in Vanaheim oberster Ratgeber. Nun kam es aber zuweilen vor, dass Mimir beim Dinge nicht zugegen war; dann pflegte Hœnir zu sagen: »es mögen Andere raten«. Da merkten die Vanen, dass sie betrogen worden waren. Sie nahmen deshalb Mimir, schlugen ihm das Haupt ab und sandten es den Asen zurück. Oðinn aber salbte dasselbe, sprach den Zauber darüber, dass es nicht verwese und seine alte Kraft behalte. Oft sprach er mit ihm, und es sagte ihm viele geheime Dinge. So jung dieser Mythus an und für sich klingt, so setzen ihn doch mehrere Stellen der Eddalieder voraus: Mimirs Haupt lehrt Runenweisheit (Sigrdrifum. 14), zu Mimirs Haupte geht Oðinn vor dem grossen Göttergeschick (Vsp. 46). Was bedeutet dieser Mythus? Bei Zauber und Wahrsagung tritt oft an Stelle des ganzen Leibes der Kopf als Sitz der Seele (Liebrecht, Zur Volkskunde 289 f.), ja wir besitzen aus alter und neuer Zeit Sagen, die sich auffallend mit jenem Mythus decken. Nach der Eyrbyggja findet einst Freysteinn ein Manneshaupt, das unbeerdigt daliegt und ihm in einer Halbstrophe einen blutigen Kampf weissagt (Eyrb. S. 77). In der fabelhaften Erzählung von Þorstein Bœjarmagn besitzt König Geirrøðr ein Trinkhorn, an dessen Spitze sich ein Menschenhaupt mit Fleisch und Mund befindet, das dem König zukünftige Dinge prophezeit (Fms. III. 191 f.). Ebenso besass ferner nach einer alten Überlieferung ein Isländer Namens Þorleifur den Kopf eines ertrunkenen Mannes (nach anderen den eines Kindes), den er in einer Kiste aufbewahrte. Dieser offenbarte ihm alles, was er zu wissen wünschte (*hefði það til spásagnar og fjölkynngi*. Jón Arnason I. 523). Ganz Ähnliches berichten auch dänische Sagen (Am Urquell III. 59 f.). Wir haben also im Norden ein ziemlich verbreitetes Motiv des Volksglaubens, das in der eddischen Dichtung an den Mythus von Mimir geknüpft ist[2].

Verwandt mit den Wasserdämonen sind die Dämonen, die der Nebel in der Volksphantasie erzeugt hat. Laistner hat ihnen in den Nebelsagen eingehende Untersuchungen gewidmet. Die Gestalten erscheinen bald als Wolf (S. 9), bald als Fuchs (S. 18), bald als Kater (S. 82) udgl. Nur selten jedoch erzeugt der Nebel in der Volksphantasie ein selbständiges dämonisches Gebilde; meist zeigt sich in ihm nur das Lebenszeichen eines Dämonen, der im Berge haust, um den der Nebel lagert, oder im Gewässer, über dem er ruht.

[1] Über den Beowulfmythus vgl. Leo, *Über Beówulf* (Halle 1839); — Müllenhoff, ZfdA VII. 410 ff. 419 ff. — Ders. *Beowulf* (Berlin 1889). — Dazu Heinzel, AfdA XVI. 264 ff. — [2] Über Mimir vgl. Uhland, Schriften VI. 197 ff.; Müllenhoff, DAK V. 99 ff.

§ 47. Die Winddämonen. Ungleich verbreiteter als die Dämonen des Wassers sind die des Windes. Wind weht überall, bald mehr bald weniger. Kein Element ist mehr geeignet, die Phantasie eines Naturvolkes zu mythischer Schöpfung anzuspornen, als gerade er. Man hört sein Heulen, man sieht die Gipfel der Bäume durch ihn bewegt, man sieht die Felder wogen, man sieht ihn das Nass der Erde trocknen, die Wolken jagen, ja man sieht ihn selbst Bäume entwurzeln und in der Natur Schaden anstiften. Hier muss ein höheres Wesen walten, das sich natürlich der Mensch ganz nach seinem Bilde schuf. Uralt und in allen germanischen Ländern verbreitet ist die Vorstellung, dass in der bewegten Luft die Seelen der Verstorbenen fortleben. Allein schon zeitig hat sich daneben die Vorstellung entwickelt, dass ein gewaltiges Wesen in dem Winde sich offenbare, ein Riese, ein Dämon. Der Sturm, das heftigste Wehen, mag dazu besonders veranlasst haben. Eine Gestalt hatte der Dämon, ähnlich, wie die Wassergeister sie haben, bald menschliche, bald tierische. In jenem Falle wurde später die mythische Gestalt nicht selten Sagengestalt. In dieser Gestalt berührt sie sich aber zugleich auch mit der Gottheit des Windes. Aus der wohlthätigen Seite des Windes entwickelt sich nämlich schon frühzeitig bei unseren Vorfahren ein göttliches Wesen, das, wie fast bei allen heidnischen Völkern, als Wind- und Totengottheit eine bedeutende Rolle gespielt hat und in verschiedenen Gegenden in den Mittelpunkt des Kultes getreten ist. Dieses brachte der Volksgeist bald mit dem Seelenheere in Verbindung und liess es dasselbe führen. All diese Vorstellungen spielen nicht selten in einander über, und es ist oft unmöglich, sie von einander scharf zu trennen. Falsch zweifellos ist, wenn man in den vielen Sagengestalten des wilden Jägers immer und immer wieder durchweg einen verblassten Wodan erblicken will. Der Glaube an die heidnische Gottheit hat nach Einführung des Christentums aufgehört, die dämonenzeugende Kraft des Volkes nicht. Nur aus dem natürlichen Boden, dem auf der einen Seite Wodan, auf der anderen der Dämon entsprossen ist, erklärt sich die Übereinstimmung zwischen beiden.

In allen germanischen Ländern ist wie bei andern Völkern (Tylor, Anf. d. Kult. II. 267 ff.; Rohde, Psyche 384 f.) die Sage verbreitet, dass bei heftigem Winde ein mythisches Wesen durch die Lüfte reite, bald allein, bald begleitet von einer grossen Schar Menschen, bald von Getieren aller Art. Namentlich norddeutsche und nordische Sagen wissen von ihm zu erzählen, dass er ein leidenschaftlicher Jäger gewesen sei, der nach dem Tode sein Handwerk fortsetze. Hierher gehören die oberdeutschen Sagen vom Schimmelreiter, vom Rodensteiner, die norddeutschen von Hackelberg, von Herodes, von dem mythischen Dietrich von Bern, vom Herzog Abel, Rübezahl, vom wilden Jäger, die dänischen von dem flyvende Jæger, Kong Volmer, Palnejæger, Grønjette u. a. Einige dieser Mythen enthalten offenbar unbewusste Erinnerung an alte Wodansmythen, andere dagegen nicht. Da sich die Grenze schwer ziehen lässt, ist bei Wodan nochmals auf sie zurückzukommen.

Als dichterische Bezeichnungen des Windes finden sich in der SnE. (I. 330) *brjótr* (Brecher) —, *skaði* (Schaden) —, *bani* (Fäller) —, *hundr,* — *vargr* (Wolf) *viðar* des Waldes. Alle diese Ausdrücke haben in der persönlichen Auffassung des Windes, der als Mensch oder Tier durch den Wald streicht, ihre Wurzel. Sie sind der Anschauung des Volkes entnommen, das sie in gleicher Lebendigkeit noch bis auf den heutigen Tag erhalten hat. In welche Waldgegend germanischer Länder wir auch kommen mögen, überall treibt in derselben nach dem Volksglauben ein dämonischer Geist sein Wesen, der bald allein, bald mit seinen Jagdgefährten und seinem Getier, bald als Verfolger des

Waldfräuleins, des Holzweibes, der Windsbraut, die nach ihm ihren Namen hat, erscheint (Mannhardt, Ant. Wald- und Feldkulte; Schwartz, Der heutige Volksglaube). Ganz ähnlich zeigt sich dieser riesische Dämon dann weiter in Feldern und Fluren. Die geringe Höhe des Getreides mag hier mit besonderer Vorliebe theriomorphische Dämonengestalten erzeugt haben. Besonders häufig sind es wieder Hund und Wolf, die hier erscheinen: der *Roggenwolf*, der *Getreidewolf*, der *Kornwolf*, der *Roggenhund*. Ganz ähnlich kennt der Volksglaube *Graswölfe*, *Pflaumenwölfe*, *Heupudel* und dgl. Daneben erscheinen noch andere Tiergestalten: die *Roggensau*, der *Haferbock*, der *Kornstier*, die *Kornkatze*, der *Bullkater* u. s. w. In Schweden sitzt die *Gloso* im Getreide. In menschlicher Gestalt kennt die Volksphantasie den Winddämon im Getreide als *Kornmutter*, *Weizenmutter*, *Gerstenmutter*, *Kornfrau*, *Kornmuhme*, *Erbsenmuhme*, in Dänemark als *bykjælling* (Gerstenalte), *rukjælling* (Roggenalte), überall mit langen, herabhängenden Brüsten, oder auch als *Getreidemann*, *Hafermann*, als *der Alte*, *den gamle mand* und dergl. Alle diese Wesen zeigen sich, wenn der Wind das Getreide bewegt: dann geht nach dem Volksglauben der Wolf durchs Korn, dann jagen sich die Hunde; er heult, er bellt, frisst das Getreide und wird nimmer satt. Nebel und Regen zeigen sich oft in seiner Begleitung. Wenn das Getreide geschnitten wird, flieht er von einer Garbe zur anderen, bis er in der, die zuletzt noch steht, gefangen wird. Dann wird er feierlichst zum Herrn gebracht, der ihm zu Ehren das Erntebier geben muss. Die letzten Getreidebüschel, in die er sich zurückgezogen hat, werden ein Talismann für Haus und Scheune oder bleiben als solcher auf dem Felde stehen (Mannhardt, Roggenwolf und Roggenhund; ders. Die Korndämonen). Es ist bemerkenswert, mit welcher Beharrlichkeit nicht nur die germanischen, sondern auch die anderen indogermanischen Völker diesen mythischen Grundgedanken erhalten und teils bewusst, teils unbewusst in alle möglichen Formen gegossen haben.

Besondere Namen für einzelne Winddämonen sind uns aus alter Zeit wenige erhalten. Ob die Riesen, mit denen Thor zu kämpfen hatte, in Wirklichkeit fast alle Winddämonen gewesen sind, wie man nach Uhlands Vorgange sehr oft annimmt, ist fraglich; sicher gehören sie alle zu dem Mythenkreis, der sich um Thor gebildet hat, und sind demnach bei diesem zu besprechen. Eine besondere Rolle spielt der Windriese *Kári*, der Vater der winterlichen Erscheinungen, des Frostes (Fas. II. 17) und Schnees in seinem mannichfaltigen Auftreten (vgl. § 44). In Adlersgestalt sitzt nach anderem Mythus der Riese *Hræsvelgr* (Leichenschwelg) am Ende des Himmels, von seinen Fittigen gehen die Winde aus, die über die Erde wehen (Vafþrm. 37). *Vingnir*, der Schüttler, und *Hlóra*, die Tosende (Weinhold S. 268 f.) erscheinen als Thors Pflegeeltern; jenen kennt auch die nafnaþula der Riesen (SnE. I. 550). Mehr als poetische Bilder einzelner Dichter darf man unter den letztgenannten Namen schwerlich suchen.

Auch anderen gewaltigen Naturerscheinungen hat die Volksphantasie riesenhafte Menschengestalten beigelegt. So erscheint im jungen nordischen Mythus die alles verzehrende Flamme als *Logi*. Auch *Eldr*, das personifizierte Feuer, erscheint unter den Riesen (SnE. I. 550, vgl. dazu Weinhold 275 ff.). Andere sind oben in der Geschichte von Fornjóts Geschlecht erwähnt. *Frosti* (»Frost«), *Jǫkul* (»Eisberg«), *Gust* (»Sturm«) finden wir im Gefolge des Königs Geirrøð von Riesenheim (Fms. III. 186 f.).

§ 48. Die Bergriesen. Wiederum kennt die nordische Dichtung eine reiche Anzahl Bezeichnungen von Riesen, in denen sie als verkörperte Berge oder als Herren derselben erscheinen. Solche Namen sind *bergdanr*, *bergbúi*,

*bergjarl, fjallgautr, fjallgyldir, hraunbúi, hraundrengr* u. dgl. (Clavis poet. 119). Wo irgend ein gewaltiger Berg in die Lüfte starrt, da wohnt ein mächtiger Riese. So wohnt im norwegischen Dovrefjeld schon nach alter mythischer Sage der Riese *Dofri*, der dem Gebirge den Namen gegeben hat (Isl. S. II. 431 ff.). In ähnlicher Weise haust im Pilatusberge der Riese *Pilatus* (Henne am Rhyn, Deutsche Volkss. 379), im Watzmann der alte König *Watzmann*, ein gewaltiger Steinriese, der nach später Sage hier sein Grab gefunden hat (Vernaleken, Alpens. 101). Berge sind in Stein verwandelte Riesen. Im Scheltgespräch zwischen Atli und der Riesin Hrímgerđ hat jener die Hrímgerđ aufgehalten, bis der Tag anbricht. »Nun ist es Tag,« ruft er ihr dann zu, »nun stehst du da, verwandelt in Stein« (Helg. Hjǫrv. 12 ff.). Wo zwei Berge einander gegenüberliegen, da wohnen zwei Riesengenossen, die sich öfters mit Steinen oder Äxten werfen (Myth. I. 450 f.). Wo kleine Hügel oder Feldsteine sich befinden, da hat ein Riese seinen Schuh ausgeschüttet, in dem ihn ein kleines Steinchen drückte. Die hübsche Sage vom Riesenspielzeug, die durch Chamissos Gedicht allgemein bekannt ist, findet sich in ähnlicher Fassung in fast allen Gebirgsgegenden (Myth. I. 446 f. III. 157). Wo mächtige Bauwerke die Zeiten überlebt haben, da sind sie Machwerke der Riesen, denn wie sie Herren der Berge sind, so verstehen sie auch felsenfeste Gebäude zu errichten. Schon eddische Mythen wissen von einem riesischen Baumeister zu erzählen, der einst mit den Göttern einen Pakt geschlossen hatte, in einem Winter ohne jemandes Hülfe eine mächtige Burg zu bauen, die kein Riese einnehmen könne. Allein wie meist in den späteren Volkssagen von solchem Baumeister (Myth. I. 442. 453. III. 156. 158), so ist auch hier nur die Kunst der Riesen zurückgeblieben und dichterisch bearbeitet worden, von dem natürlichen Ursprung des Riesen ist nichts zu spüren.

§ 49. Die übrigen Riesengestalten und -mythen. Während sich bei den eben besprochenen Mythen mehr oder weniger das Element ihres Ursprungs wahrscheinlich machen lässt, hat der germanische Volksglaube noch andere Gestalten geschaffen, die sich weder ihrem Namen noch ihrem Wesen nach aus einer Naturerscheinung oder der Macht eines Elementes erklären lassen. Es sind dies Gestalten der subjektiven Phantasie, der volkstümlichen Dichtung, die mit der Existenz riesischer Dämonen rechnet und sie bald diese bald jene übermenschliche Handlung vollbringen lässt. Sie sind unseren Vorfahren zugleich ein Geschlecht gewesen, das vor dem menschlichen auf der Erde hauste, das die Menschen mit Hülfe der Götter erst vertreiben mussten, das in stetem Kampf mit den Göttern lag. So haben sie auch thätig bei der Weltschöpfung und beim Ausbau der Welt mit eingegriffen. Hierher gehört vor allem eine Reihe eddischer Mythen, die in der erhaltenen Form sicher rein nordisch und jung sind und die recht wohl von fremden Elementen, von aussergermanischen Mythen beeinflusst sein können. Einzelne solcher Gebilde sind offenbar allegorische Gestalten, an die niemand im Volke ausser dem Dichter geglaubt hat. Daneben erscheinen aber auch echt volkstümliche Wesen, Wesen, wie sie namentlich im Märchen bis heute fortleben. Die Mythe vom Urriesen *Ymir*, aus dem die Welt geschaffen wurde, gehört in erster Linie hierher, allein sie lässt sich nicht gut von dem Berichte über die Einrichtung der Welt trennen, weshalb dort auf sie eingegangen wird. Zu solch allegorischen Mythen junger Dichtung gehören ferner die Mythen von der Nacht und ihrem Geschlechte, aus denen die Forschung noch nichts Vernünftiges hat herausschälen können. Wir besitzen sie im Zusammenhang nur in der SnE., deren Verfasser sie aus den Kenningar der Skalden zusammengestellt hat (PBB VII. 239). Der Riese

*Nǫrr* ist der Vater der *Nótt* (der Nacht; vgl. Vafþr. 25[3] Alvm. 29[5]). Nótt war zuerst verheiratet mit *Naglfari* (vgl. dazu Detter, ZfdA. XXXI. 208), beider Sohn war *Auðr*. Ihr zweiter Gemahl war *Ónarr*, der mit *Nótt* die *Jǫrð* (die Erde) erzeugte. Aus der dritten Ehe endlich mit *Dǫgling* oder *Delling* ist der schöne *Dagr* (der Tag) hervorgegangen. Von diesen Gestalten wissen die Eddalieder nur von Nótt und Dag etwas zu berichten: Nótt reitet auf *Hrímfaxi* (Reifmähne) allnächtlich um die Erde; von der Mähne ihres Rosses träufelt der Tau auf die Fluren. Dagr reitet auf *Skinfaxi* (Leuchtmähne) am Tage um die Erde und erleuchtet durch die Mähne seines Rosses die Welt (Vafþr. 12. 14).

Zum Riesengeschlechte gehört ferner *Fenrir* oder der *Fenrisúlfr*, (Vsp. 47; SnE. I. 555), ein Ungetüm in Wolfsgestalt (SnE. I. 59). Sein Name ist dunkel; in der Regel bringt man ihn mit *fen* = »Meer« (Bugge, Studien 214) oder = »Sumpf« (Ark. f. nord. fil. VII. 24) zusammen und fasst ihn als einen dem Meer oder Sumpf entsteigenden Nebel- oder Sturmdämon auf (Weinhold, Riesen S. 249; Laistner, Nebelsagen S. 30). Nach jüngerem Mythus soll er bei den Asen gross gezogen worden sein; hier konnte ihn niemand ausser Týr speisen (SnE. II. 271 ff.). Als er aber immer stärker wurde, da beschloss man ihn zu fesseln. Nur durch List gelang es den Göttern, ihn mit dem Bande *Gleipnir* zu binden, das Schwarzelfen aus sechs unsichtbaren Dingen gefertigt hatten. Bei dieser Fesselung verlor Týr seinen Arm, den er dem Ungetüm ins Maul gehalten hatte, als dieses der Sache nicht traute (Lokas. 38—9; SnE. II. 272). Dann wird der Wolf nach der unterirdischen Höhle *Gjǫll* geschafft, wo ihn die Götter festbinden und ihm ein Schwert in den Rachen klemmen. Hier liegt er bis zum grossen Göttergeschick. Aus seinem Munde aber entströmt der Fluss *Vǫn*. — Als der Ragnarøkmythus ausgebildet war, spielt er auch in diesem eine Rolle: er kommt mit den anderen Dämonen zu dem grossen Kampfe, kämpft mit Óðin, fällt diesen (Vsp. 53—54; Vafþr. 23; Lokas. 58), wird aber gleich darauf selbst von Víðar getötet, indem dieser einen Fuss auf den Unterkiefer setzt und dann mit der Hand den Oberkiefer in die Höhe zieht (Vsp. a. a. O., SnE. II. 291). Nach anderem Mythus wird nur von ihm erzählt, wie er einst nach dem Sitze der Götter schnappt (Eiríksm. 6; Hákonarm. 20) oder die Sonne verschlingt (Vafþr. 46). — Ein Sternbild in der Milchstrasse, das alte Glossen *ulfs keptr* nennen (Äldsta Delen af cod. 1812 hrg. von Larsson S. 43) und das unter gleichem Namen eine isländische Sternkunde aus dem 14. Jahrh. kennt (Gíslason, Prøver S. 477[24]), mag zu diesem nordisch-mythischen Bilde Veranlassung gegeben haben (Wilken, ZfdPhil. XXVIII. 180 ff. 297 ff.). Spätere Dichtung brachte den Fenrir in die Sippe Lokis, liess Loki seinen Vater (Lokas. 10[1]), die Angrboða seine Mutter (Hyndlul. 42), den Miðgarðsorm und die Hel (vgl. Corp. poet. bor. II. 7) seine Geschwister sein.

Von Fenrir wiederum stammen nach der Vsp. (40) die Ungetüme, die Sonne und Mond verfolgen: im Eisenwalde gebar die Alte diese Brut des Fenrir. Auch hier hat spätere Dichtung zwei ganz verschiedene Mythen miteinander verknüpft. *Hróðvitnir*, den alles vernichtenden Wolf, nennen an anderer Stelle die Eddalieder den Vater der Sonnenwölfe (Grim. 39); der Name ist sicher nur eine poetische Bezeichnung des Fenrir.

Wie alle Naturvölker, so trennt auch der Nordgermane Sonne und Tag und Mond und Nacht scharf von einander; beide sind vollständig verschiedene Begriffe. Zweifellos stammten *Sól* und *Máni* nach dem jungen Mythus, der sie als Personen auffasst, auch aus dem Riesengeschlechte, denn die einzige Quelle,

in der sich der Mythus findet, Vafþr., handelt in dem ganzen Abschnitte (V. 20—37) nur von riesischen Dämonen. Nach ihr ist der Vater von Sól und Máni *Mundilfari* oder *-fœri* d. h. der Beschützer (Wislicenus, Symb. von Tag und Nacht, S. 70). Ob dem Übermute setzen die Götter sie an den Himmel und bestimmen, dass die Sól den Sonnenwagen, Máni den Mondwagen ziehe. Sie müssen ungemein eilen, denn zwei Wölfe, *Skǫll* und *Hati*, verfolgen die Sonne, einer, der *Mánagarmr*, den Mond (SnE. II. 259). Manches in diesem Mythus ist jung, die Wölfe dagegen sind sicher sehr alt. Die Sonnenwölfe kennt auch die Rätseldichtung der Hervararsaga (Ausg. von Petersen, S. 65). Noch heute sagt der Isländer, wenn sich auf beiden Seiten der Sonne Nebensonnen zeigen, die Sonne ist in Wolfsnöten *(i úlfakreppu*, Jón Arnason, Isl. Þjóðs. I. 658). In Deutschland war es nicht anders. Die Geistlichen der ältesten christlichen Zeit eifern unausgesetzt gegen den Lärm, den man im Volke erhob, wenn sich Sonne oder Mond verfinsterte, um die Ungetüme zu vertreiben (vgl. Caspari, Homil. de sacril., S. 30 ff.). Noch heute glaubt man in verschiedenen Gegenden, dass sich bei der Sonnenfinsternis ein Wolf oder Drache mit der Sonne raufe (ZfdMyth. IV. 411).

Spätskaldischen Ursprungs sind auch der Vater des Sommers, *Svásuðr* (der Milde), und des Winters, *Vindsvalr* (Windkalt Vafþr. 27, SnE. I. 332); auch sie erscheinen unter den Riesennamen (SnE. I. 550). Ferner gehören hierher *Fárbauti* »der gefährlich schlägt« und seine Frau *Nál* »Nadel am Nadelbaum« oder *Laufey* »Laubinsel« (Bugge, Studien I. 80), die Eltern Lokis, der wiederum mit der *Angrboða* »der Schadenbringerin« vermählt war und als Brüder den *Býleistr (Býleiptr)* und *Helblindi* hatte.

Mit dem Götter- und Heroenmythus verwachsen sind die Riesensagen von *Þjazi*, »dem Fresser«. Er ist der Sohn des *Auðvaldi*, des Reichtumwalters, der in den Hárbarðsljóð zum Allvaldi geworden ist, der Bruder des *Gang* und *Iði*. Die SnE. (II. 214) weiss von dem Reichtume des Vaters zu erzählen. Als der Vater starb, teilten die Brüder das Erbe in der Weise, dass jeder der Reihe nach einen Mund voll von dem Golde nahm. Þjazi entführte später mit Lokis Hülfe die Iðun, wurde aber bald darauf von den Asen getötet. Seine Tochter *Skaði* will den Vater rächen, erhält von den Asen Busse und wird die Gemahlin des Njǫrð. Die Augen ihres Vaters versetzen die Götter als Sterne an den Himmel. Der grössere Teil des Mythus von Þjazi gehört der Dichtung von Iðun an. — Mit den Oðinsmythen verknüpft sind die Mythen von *Suttung* und von *Hreiðmar* und seinen Söhnen; mit den Thorsmythen die von *Þrym*, *Geirrøð*, *Hrungnir* u. a. Noch andere Riesen spielen beim Weltuntergange eine Rolle. — Reich wie der Norden ist auch der germanische Süden an Riesengestalten. In der deutschen Heldensage erscheinen sie oft (W. Grimm, DHS[3] 397 f.). Allein in dem Umgang mit den Menschen haben sie hier mehr menschliche Natur erhalten, vor allem fehlt ihnen die Verwandlungsgabe. Es sind Menschen von übernatürlicher Grösse und Stärke, denen nur hin und wieder mehr Glieder zugeschrieben werden als der Mensch besitzt. Und in gleicher Gestalt zeigen sie sich dann auch im Märchen, in dem sie besonders oft als Menschenfresser geschildert sind.

Nordische Dichtung hat ihnen sogar ein Reich gegeben, *Jǫtunheimar*, das sich der Volksglaube hoch im Nordosten dachte. Hier herrschen Könige über sie, hier weiden sie ihre grossen Herden, die in der Regel Rinderherden sind, hier stellen sie ihre Wächter aus, die dem Fremden den Eintritt wehren.

Neben den Gestalten der nordischen Mythologie, die vom Kopf bis zur Zehe Riesennatur zeigen, gibt es noch andere, die bald als Riese, bald

als Gottheit erscheinen. Offenbar haben dann Vermischungen und Übertragungen stattgefunden, die nur eine genaue Verfolgung der Geschichte der mythischen Gestalt aufgeklären kann. Hierher gehören Wesen wie *Loki*, *Gefjon* u. a. Da sie die nordische Dichtung, aus der wir sie ausschliesslich kennen, unter die Götter rechnet, sollen sie unter diesen behandelt werden.

## KAPITEL VIII.

## DIE ALTGERMANISCHEN GÖTTER.

§ 50. Ob die Riesen, wie wir sie namentlich aus der nordischen Dichtung kennen, in ihrer Wurzel die Vertreter einer früheren Religion unserer Vorfahren gewesen sind, lässt sich nicht beweisen. Jedenfalls sind sie in der erhaltenen Gestalt rein nordische Erzeugnisse der schaffenden Phantasie, die an die heimatliche Scholle anknüpft. So allgemein der Typus des Riesen auch bei allen germanischen Völkern ist, so verschieden sind sie doch in den einzelnen Gegenden ausgebildet. Sicher ist, dass schon in den ältesten Quellen, aus denen wir germanischen Glauben kennen lernen, Wesen neben ihnen bestehen, vor denen der Mensch mit Ehrfurcht aufblickt, in deren Gewalt er sich begibt, die er sich besonders durch Gebet und Opfer geneigt zu machen bemüht. Die Majestät des gewaltigen Himmels mit seinem leuchtenden Tagesgestirn mag in grauester Vorzeit den ersten Anstoss zur Bildung eines solchen göttlichen Wesens gegeben haben. Aus ihrer Urheimat nahmen es die indogermanischen Stämme mit in die neue Heimat; hier finden wir es bei fast allen Stämmen wieder, bei den Indern als Dyâus, bei den Griechen als *Ζεύς*, bei den Römern als Jupiter, bei den Germanen als Zîu-Týr. Mit dem Vorrücken der Stämme hat sich der alte Gehalt seines Wesens zuweilen geändert. Thätigkeiten, aus denen besonders seine Machtfülle sprach, haben Veranlassung zur Bildung neuer Gottheiten gegeben. Von Haus aus waren alle Gottheiten Naturgottheiten, nahmen aber mit wachsender Bildung und Gesittung einen ethischen Gehalt an und wurden die Bringer und Träger der Kultur. In ihrer Anwesenheit wurde das Recht gesprochen, mit ihrer Hülfe wurden alle Unternehmungen begonnen, ihnen zu Ehren vereinte sich der Gauverband zu gemeinsamem Opfer unter Führung eines Priesters oder einer Priesterin.

Als einzigen gemeinsamen Namen für die so entstandenen höheren Wesen haben alle germanischen Sprachen das Wort »Gott« (got. *guþ*, ahd. *got*, alts. *god*, altn. *goð*, *guð*). Über die Bedeutung des Wortes ist viel gestritten worden (vgl. Schade Altd. Wtb. I. 342); sie ist noch nicht genügend aufgeklärt. Kluge (Wtb.[5] 143) bringt es zusammen mit der sk. Wurzel *hû* = »Götter anrufen« und deutet es »das anzurufende Wesen«. Brugmann dagegen erklärt es als »das gefürchtete, gescheute Wesen« und bringt es mit altind. *ghorás* zusammen, zu dem sich auch griech. *θεός*, lat. *deus* geselle (Ber. der Kgl. sächs. Gesellsch. der Wissensch. XLI. S. 41 ff.). — Unter den göttlichen Wesen, die bei allen germanischen Stämmen erscheinen, lassen sich drei männliche und ein weibliches mit Bestimmtheit nachweisen. Neben dem leuchtenden Himmelsgotte **Tîwaz* findet sich eine Wind- und Totengottheit **Wôdanaz* und ein Gott des Gewitters **Thonaraz*. Von diesen ist bei allen germanischen Völkern **Tîwaz* zum Kriegsgotte geworden und nur hier und da erinnern Mythen an seine alte Machtfülle. Als er diese einbüsste, scheinen sich Gestalten wie *Freyr* und *Baldr* von ihm abgezweigt zu haben, während anderen Orts *Wôdan* an seine Stelle getreten und zum Himmelsgotte geworden ist. — Ausser diesen männlichen Gottheiten kennen alle germanischen Stämme eine weibliche: die *Frija* »die Geliebte, das Weib schlechthin«. Sie mag von

Anfang an die Gemahlin des Himmelsgottes und ein Sinnbild der mütterlichen Erde gewesen sein: in historischer Zeit ist sie die Gemahlin Wôdans, mit dem sie dann in Verbindung gebracht sein müsste, als dieser Gott zum Himmelsgott geworden war. Nach ihren verschiedenen Thätigkeiten und Eigenschaften nimmt sie wie *Tîwaz* verschiedene Namen an.

Zu diesen alten Gottheiten sind im Laufe der Zeit in einzelnen Gauen neue hinzugetreten, die bald Abzweigungen von den alten, bald aber auch durch äussere Verhältnisse im Kultverband bedingte Neuschöpfungen sind. Besonders zahlreich wurden die Götter, als sich im Norden im Anfange der Wikingerzeit eine religiöse Dichtung entwickelte. Ganz neue Gottheiten sind damals hervorgesprossen. Natürlich können diese nie einen Kult gehabt haben. Zuweilen haben sich fremde, namentlich christliche Elemente mit den heimischen vermischt. Und als sich dann Snorri daran machte, die Mythen von den Gottheiten der Dichtung in ein System zu bringen, da sprach er, beeinflusst von der klassischen Mythologie, von einer Zwölfzahl der Götter (SnE. I. 82), die aber weder er noch ein anderer Zeitgenosse herauszubringen vermochte. Auch neue gemeinsame Namen für die Gottheiten traten in jener Zeit religiöser Dichtung hervor. Ausser der alten neutralen Bezeichnung *goð*, neben der die weiblichen *gyðjur* erscheinen, finden wir sie besonders als *æsir*, Asen. Das Wort ist wahrscheinlich mit skr. *ásu* »Leben, Lebensgeist«, zend. *anhu* »Herr« verwandt (Fick, Etym. Wtb.[3] III. 18; Bugge, Studien 1 f.)[1]. Es lässt sich ebenfalls bei den Goten nachweisen, deren Könige ihr Geschlecht auf *semideos id est ansis* zurückführten (Jord. 76[10]). Im Ags. werden die *ése* neben die *ylfe* gestellt; hier ist von einem *ésa gescot* (Asengeschoss) die Rede, wie sonst von dem Elfenschuss (Myth. I. 21). Die vielen hd. Namen auf *Ans-*, die ndd. auf *Os-*, denen sich die nordischen auf *Ás-* zur Seite stellen, sprechen dafür, dass diese Bezeichnung für höhere göttliche Wesen gemeingermanisch ist. Dem männlichen *æsir* gesellen sich im Norden die weiblichen *ásynjur* zu. Als ein zweites Göttergeschlecht bezeichnen isländisch-norwegische Quellen die *vanir*. Das Wort ist aller Wahrscheinlichkeit nach verwandt mit alts. *wânam*, einem Worte, das die Tageshelle, den Sonnenglanz bezeichnet (Vilmar, Altert. im Hel. S. 17 f.). Daneben kennt die Dichtung die *díar*, *tívar* (die glänzenden), *regin*, *rǫgn* (die Berater), *bǫnd*, *hapt* (die Fesseln).

## KAPITEL IX.

## DER ALTGERMANISCHE HIMMELSGOTT.

K. Müllenhoff, *Über Tuisco und seine Nachkommen* in Schmidts Allgem. Zsch. für Geschichte VIII. 209—69; Ders., *Irmin und seine Brüder* ZfdA. XXIII. 23 ff. — J. Hoffory, *Eddastudien* 141—173. — K. Weinhold, *Über den Mythus vom Wanenkrieg*. Sitzungsberichte der kgl. preuss. Akademie der Wissenschaften 1890. 611—25.

§ 51. Die sicherste Parallele, die wir der vergleichenden Sprachwissenschaft und Mythologie verdanken, eröffnet uns zugleich einen weiten Blick über die mythischen Vorstellungen der alten Germanen: skr. *Dyâus*, gr. *Ζεύς*, lat. *Ju-piter*, hängt sprachlich zusammen mit ahd. *Zîu*, an. *Týr*. Wir finden hier bei den verschiedenen indogermanischen Stämmen ein göttlich verehrtes Wesen, dessen Name auf eine Wurzel *div* »strahlen« zurückgeht und das sich durch einen Vergleich mit stammverwandten Wörtern als eine glänzende

[1] v. Grienberger stellt es zu skr. *anas* »Hauch«, griech. *ἄνεμος* »Wind«, ahd. *unst* »procella, tempestas« und deutet es als den »grossen Geist« (ZfdA. XXXVI. 313). Die ältere Deutung ist ansprechender.

Himmels- und Tagesgottheit zu erkennen gibt. Diese Parallele ist jüngst von Bremer wieder angegriffen worden (Idg. Forsch. III. 301 f.), allein Bremer hat nur gezeigt, was schon vor ihm feststand, dass wir ein germ. **Tîwaz* anzusetzen haben, ein Wort, dessen Stamm, wie Bremer selbst einräumt, zur Wurzel *div* gehört (vgl. auch Kögel, Gesch. der deutschen Lit. S. 14). Der helle Tageshimmel hat zu diesen Mythengebilden Veranlassung gegeben, und da wir das Wort von gleicher Wurzel bei den verschiedenen indogermanischen Stämmen als eine persönlich aufgefasste höhere Gottheit finden, so ist der Schluss berechtigt, dass es eine solche bereits vor der Völkertrennung war. Wenn sich diese aber in den ältesten Veden und vor allem bei den Griechen als oberste Gottheit erhalten hatte, und wenn sie sich als solche auch bei den Germanen noch in historischer Zeit zeigt, so folgt daraus, dass sie diese Stelle aller Wahrscheinlichkeit nach in der indogermanischen Periode einnahm. Zu ähnlichen festen Schlüssen sind wir bei keiner anderen Gottheit berechtigt, und deshalb hat eine Glaubensgeschichte germanischer Völker von dieser Gottheit auszugehen: jene Parallele ist in dieser der erste historische Anhaltspunkt. Diese Gottheit finden wir bei fast allen germanischen Stämmen, bei dem einen unter dem alten Namen, bei anderen unter einem aus einem Epitheton entstandenen. Wohl war bei den meisten Stämmen die alte Herrschaft des Gottes über den Himmel in den Hintergrund gedrängt; infolge der Beschäftigung mit dem Krieg war er zum Kriegsgotte geworden, die anderen Beziehungen treten im Hinblick auf diese mehr zurück. So erklärt es sich, dass ihn die lateinisch schreibenden Schriftsteller mit *Mars*, griechisch schreibende mit *Ἄρης*, wiedergeben. Dass dies in Wirklichkeit der alte **Tîwaz* ist, lehrt vor allem der Name des dritten Wochentages: alle Völker am Rheine, in Oberdeutschland, in Norddeutschland, Sachsen, dem skandinavischen Norden geben nach ihm den römischen *dies Martis* wieder (Myth. I. 102 f., III. 45 ff.). Noch im späten Mittelalter übersetzt ein Isländer »*in templo Martis*« mit »*í Týs hofi*« (Ann. f. nord. Oldk. 1848. 22). Aber auch als Kriegsgott behält er noch lange die oberste Rolle. Im batavischen Aufstande nennt der Abgesandte der Tencterer den obersten Gott der Germanen *praecipuus deorum Mars* (Tac. hist. IV. 64), in der germanischen Trias auf römischen Votivsteinen steht er fast stets an der Spitze (Zangemeister, Heidelberger Jahrb. V. 51). Die Goten bringen ihm, als dem höchsten Gotte, dem *praesuli bellorum*, Menschenopfer (Jord. Get. c. 5). Dasselbe thun die Hermunduren im Kriege mit den Chatten (Ann. XIII. 57). Friesen in den britischen Legionen errichten ihm als dem *Mars Thingsus* Altäre (Hübner, Westd. Z. f. Gesch. III. 120 ff.). Die Schwaben heissen nach ihm *Cyuuari*, Ziuverehrer (nach einer Wessobrunner Glosse vgl. Anz. f. d. A. XIX. 3 gegen Laistner, Germ. Völkernamen S. 2 ff., wo *Cyuuari* als Schreibfehler für Reciuvari = »Bewohner der Riess« aufgefasst ist). Von den Skandinaviern weiss Procopius, der im allgemeinen gut unterrichtet war, zu erzählen, dass sie dem *Ἄρης*, der ihr *θεὸς μέγιστος* gewesen sei, Menschenopfer gebracht hätten (bell. Got. II. 15).

Diese Gottheit stand in den ersten Jahrhunderten unserer Zeitrechnung noch bei fast allen germanischen Stämmen im Mittelpunkte des Kultes. Sie wurde aus diesem erst verdrängt, als Wôdan-Mercurius im unteren Rheingebiete durch die Berührung der Germanen mit Galliern und Römern der Träger einer höheren Kultur wurde, mit der er rheinaufwärts und das Seegestade entlang seinen Siegeslauf über viele germanische Stämme nahm.

Im 2. Kapitel der Germania berichtet Tacitus, wohl in Anlehnung an Plinius (Hist. nat. IV. § 99 f.), dass die Germanen nach den Söhnen des Mannus sich in drei grosse Stammverbände geteilt hätten: in die Ingvæones

am Meere, die Herminones im mittleren Deutschland, die Istvæones in dem übrigen Teile Germaniens. Nach Müllenhoff's Vorgange (Schmidts Zsch. VIII) ist man gewohnt, in diesen Völkerbündnissen alte Kultverbände, Amphiktyonien, zu finden. Aus dem ganzen Zusammenhange, in dem sich die Stelle bei Tacitus findet, scheint dies unstreitig hervorzugehen, denn wenn sich mehrere Stämme als Nachkommen ein und desselben Gottes bezeichneten, so müssen sie diesen gemeinsam verehrt haben. [Vgl. jetzt dagegen Kossinna, Idg. Forsch. VII, 276 ff., der in jenen drei Bezeichnungen Namen hervorragender germanischer Völkerschaften findet.] Allein die bei Tacitus folgenden Worte *(quidam, ut in licentia vetustatis, pluris deo ortos plurisque gentis appellationes, Marsos, Gambrivos, Suebos, Vandilios affirmant)* scheinen zugleich zu zeigen, dass die alten Kultverbände damals bereits gelöst und neue an ihre Stelle getreten waren. Welche Ausdehnung die einzelnen Verbände gehabt und welche Stämme ihnen angehört haben, wird sich ebenso schwer feststellen lassen, wie der Name oder Beiname des Gottes, der im Mittelpunkt ihres Kultes stand. Mit grosser Wahrscheinlichkeit nennt Müllenhoff (ZfdA. XXIII. 12 ff.) die Ahnherrn der drei Stämme **Ingvaz, *Erm(e)naz, *Istvaz,* und deutet Ingvaz als den »Gekommenen«, Ermenaz als den »Erhabenen«, Istvaz als den »Verehrungswürdigen«. Nun wissen wir, dass die Erminones Zîuverehrer waren, wir wissen, dass **Ingvaz* sich mit dem nordischen Frey deckt, dieser aber aller Wahrscheinlichkeit nach weiter nichts als eine Bezeichnung des alten **Tîwaz* ist, wir können endlich durch nichts beweisen, dass die Istvæones besonders den Wôdan verehrt hätten; auch weiss man seinen Namen *Istvaz* nicht mit seinem Wesen zu vereinen. Vielmehr scheinen alle Namen Epitheta des alten Himmels- und Sonnengottes gewesen zu sein, so schwer es auch hält, diese selbst allseitig befriedigend zu deuten. Man hat bei *Ingvaz* an die Wurzel *igh* »begehen, erflehen« (ZfdA. XXXIII. 10), bei *Istvaz* an *edh* »brennen, leuchten« (Scherer, Sybels Hist. Zsch. N. F. I. 160) oder an den Stamm *îsi* »glänzen, leuchten« (Kögel, Anz. f. d. A. XIX. 9) gedacht, während andererseits Laistner in den *Istvaeones* »die Echten, die Vollblütigen«, in den *Ingvaeones* »die Einheimischen« findet und in dem Schutzverbande auf dem Boden der Sippe, nicht aber im Kultverbande die Quelle der Namen sucht (Germ. Völkernamen S. 41 ff.).

Ein anschauliches Bild von der Verehrung dieses alten Himmels- und Sonnengottes gibt uns Tacitus (Germ. 39), wo er von den Semnonen, dem vornehmsten Stamme der Sueben berichtet, der vor den germanischen Stämmen durch das Alter seiner Religion geadelt war. In heiligem Walde, dessen Hüter die Semnonen sind, vereinen sich zu festgesetzter Zeit die Amphiktyonen und beginnen die hohe Festlichkeit mit Menschenopfer. Gefesselt nur betreten sie den Hain, und wer in ihm strauchelt, muss sich hinauswälzen und darf nicht in ihm aufstehen. Noch in christlicher Zeit werden die Schwaben Cyuuari genannt, und die Civitas Augustensis erhielt nach diesem Gotte den Namen Ciesburc (ZfdA. VIII. 587). Nordwestlich von den Semnonen sassen die Sachsen als Ziuverehrer. Die Irminsäulen mögen ihm geweiht gewesen sein (Vilmar, Altert. im Hel. 62 ff.). Eine solche errichteten die Sachsen bei Scheidungen nach ihrem Siege über die Thüringer (550): nach Osten gerichtet, dem Mars geweiht, wie Widukind (I. 12) berichtet; in jenem zeigt sich ein Nachklang an den alten Himmelsgott, in diesem seine Verehrung als Kriegsgott. Im Gebiete der Sachsen zerstörte Karl der Grosse unweit der Eresburg eine Irminsäule, ein altes Heiligtum an geweihter Stätte. Auf ein Gemisch heidnischer und christlicher Anschauung mag zurückgehen, wenn im Hildebrandsliede der Vater beim *Irmingot* versichert, dass er gegen

seinen Willen in den Kampf gehe (V. 31 vgl. Cosijn, Tijdschr. v. ndl. Taal- en Letterk. XI. 200 f.), *Er, Ear* nannten ihn die sächsischen Stämme, ein Beiwort, das wir auch bei den Bayern finden. Es ist wahrscheinlich verwandt mit ved. *aryá* = zugethan, freundlich, einem beliebten Beiworte der Götter. Dass in diesem Er der alte Tîwaz steckt, lehrt die baierische Bezeichnung des Dienstag als Erestag. Die angelsächsische Rune ᛦ wird ferner sowohl mit *ear* als auch mit *tîr* glossiert (W. Grimm, Über deutsche Runen, Taf. III. I.). Vielleicht noch alte Volkserinnerung hat den Überarbeiter der Corveier Annalen veranlasst, in der Eresburg in erster Linie ein dem Ares d. i. dem »dominator dominantium« geweihtes Heiligtum zu erblicken, wie solche noch zu Leibnitz' Zeiten unbewusst in der Bezeichnung *Irmineswagen* für den grossen Bären fortgelebt haben mag (Myth. I. 295). Später wurde der Gott bei den Sachsen durch Wôdan verdrängt; in dem sächsischen Taufgelöbnis nimmt er als Saxnôt erst die dritte Stelle ein (MSD 51).

Wir finden aber auch weiter nord- und westwärts Überreste von der einstigen Bedeutung des *Tîwaz*. In den Niederlanden z. B. widmete ein germanischer Centurio der 20. Legion unter Claudius dem *Mars Halamarđus*, in dessen Beiwort von Grienberger den männerfällenden *Tîwaz* findet (ZfdA. XXXVII. 389), einen Stein, der noch heute erhalten ist (Brambach, Corp. Inscr. Rhen. No. 2028). Auf den römischen Votivsteinen, die die niederrheinischen Reiter und besonders die Bataver ihren heimischen Göttern setzten, nimmt er fast durchweg die erste Stelle ein (Zangemeister, Neue Heidelberger Jahrb. V. 46 ff.). Von besonderer Wichtigkeit für die Verehrung des altgermanischen *Tîwaz* ist jener Altar, der am Hadrianswall gefunden worden ist. Ihn setzten freie Germanen aus Twenthe, die im cuneus Frisiorum standen, ihrem heimischen Gotte *Marti Thingso* und den beiden Alaisiagen *Bede* und *Fimmilene*. Viel ist über das Beiwort dieses Gottes und seine Begleiterinnen geschrieben worden, ohne dass man jedoch zu einem allseitig befriedigenden Resultate gelangt ist. Man hat ihn bald als Gott der Volksversammlung (Scherer, Hoffory), bald als Gerichtsgott (Weinhold), bald als einfachen Schutzgott der Reiterabteilung (Hirschfeld, Kauffmann), bald als Himmels- und Wettergott (Siebs) aufgefasst. Schwerlich werden jene Reiter am Hadrianswalle dem Gotte erst in der Fremde den Beinamen gegeben haben, vielmehr kannten sie diesen wohl aus ihrer Heimat. Und da wir wissen, dass sich die Friesen jederzeit durch ausgeprägten Rechtsinn hervorgethan haben, so mag er in der Heimat die höchste Gottheit gewesen sein, die in der Thingversammlung das Recht schirmte und unter deren Schutze man zu gemeinsamer Beratung zusammentrat. (Über den Mars Thingsus vgl. Hübner, Westd. Zsch. III. 120 ff. 287 ff.; Scherer, SB. der Berl. Akad. 1884 S. 571 ff.; W. Pleyte, Mededeel. d. kon. Akad. van Wettensch. III. 2, 110 ff.; Möller, Westd. Zsch. V. 321 ff.; Hoffory, Eddastudien 145 ff.; Weinhold, ZfdPhil. XXI. 1 ff.; Hirschfeld, Westd. Zsch. 1889, S. 19; Jäkel, ZfdPhil. XXII. 257 ff.; Kauffmann, PBB. XVI. 200 ff.; Siebs, ZfdPhil. XXIV. 433 ff.). — Mehr als in Deutschland wissen nordische Quellen von der ursprünglichen Bedeutung dieses Gottes zu erzählen. Nur vollständige Verkennung des Týrmythus kann den treuen Genossen Thors bei der Kesselholung vom späteren Kriegsgotte trennen und in ihm einen Riesen erblicken wollen. Hier erscheint er, ein Sohn des Meerriesen Hymir, der im fernen Osten wohnt, jenseits der Élivágar: ein mythisches Bild der aus dem Meere emporsteigenden Tageshelle (Hym.). Ferner schildern die nordischen Quellen den Týr einhändig, wie Óđinn, sein Nachfolger als Himmelsgott, einäugig ist. Den andern Arm verlor er bei der Fesselung des Fenriswolfes, dem er allein seine Rechte in den Rachen zu legen

wagte, als ihn die Götter banden. Überhaupt zeigt er sich im Mythus von der Fesselung des Ferniswolfes noch durchweg als lichter Himmels- oder Tagesgott (Wilkens, ZfdPhil. XXVIII. 197 ff., 313 ff.). Mit seiner Frau gebuhlt zu haben rühmt sich Loki, was er auch mit Óðins Gattin gethan haben will. Daneben aber erscheint auch im Norden *Týr* als Kriegsgott. Der dritte Tag der Woche ist überall hier nach ihm benannt, auf das »*í Týs hofi*« wies ich schon hin. Er heisst weiter der *vígagoð* »der Gott der Kämpfe«, herrscht über den Sieg, und Skalden schon der ältesten Zeit nennen angesehene Fürsten seine Sprösslinge. Er ist es ja aller Wahrscheinlichkeit nach auch gewesen, den Procopius als den *θεὸν μέγιστον* bezeichnete (bell. Got. II. 15). Als später Óðinn zur Herrschaft gelangt ist und die Götter mehr oder weniger mit ihm in Zusammenhang gebracht werden, erscheint *Týr* als sein Sohn; sein alter Glanz ist vergessen und auch als Kriegsgott spielt Týr jetzt nur eine ganz untergeordnete Rolle. Nur als Freyr lebt er noch im alten Glanze besonders im Upsalaer und Throndheimer Kultverbande fort.

Der Übergang des alten Himmelsgottes zum Kriegsgotte muss erfolgt sein, als der Krieg für unsere Vorfahren das eigentliche Lebenselement geworden war. Damals wurde auch das Schwert des Gottes Waffe, mit der er seinen steten Gegner, die Finsternis, besiegte. Finden wir doch bei fast allen germanischen Völkern dieses in engster Verbindung mit dem *Tîwaz-Mars. Die Sage von dem Hirten, der das Schwert des Mars fand und dem Attila überbrachte (Jord. Ausg. Mommsen S. 105 f.), womit dieser dann die Welt eroberte, kann nur eine gotische sein; die Quaden brachten dem Schwerte göttliche Verehrung (Amm. Marc. XVII. 12); mit dem Schwerte bahnte sich der Thüringer Himmelsheroe Iring den Weg durch die Feinde und schuf dadurch die Milchstrasse (Widuk. I. 13); nach dem *sahs* ihres Sahsnôt (d. i. Tiu-Mars MSD 51) nannte sich das Volk der Sachsen; das Schwert, das von selbst kämpft und ihm einst den Untergang bringt, besitzt Freyr (Skírn. 8); dasselbe muss Hotherus gewinnen, um den lichten Balderus zu bekämpfen (Sax. Gr. I. S. 114 f.). Und wenn Heimdalls Schwert sein Haupt heisst, das ihm den Tod bringt (SnE. I. 264), so liegt derselbe alte Mythus zugrunde: das Schwert kann nichts anderes als die leuchtende Sonne sein; mit ihm besiegt der Himmelsgott die Mächte der Finsternis, aber es bringt ihm auch selbst den Tod, sobald es in die Gewalt jener Mächte gelangt ist. Wir haben also in all diesen Mythen Überreste eines alten Tagesmythus, zu dem wir bei Óðin weitere Parallelen finden werden.

§ 52. Der nordische Heimdallr. Schon durch seinen Namen gibt sich der nordische Heimdallr als ein lichter Himmelsgott zu erkennen, mag man diesen mit Bugge als »den über die Welt Glänzenden« erklären (Eddal. S. 68) oder mit Kögel als den »Hellleuchtenden« (Idg. Forsch. V. 313). Liegt doch auch in dem femininen Mardǫll, einer dichterischen Bezeichnung der himmlischen Freyja (z. B. SnE. I. 114 u. öft.), derselbe Sinn. Wir kennen den Namen Heimdall nur aus isländisch-norwegischen Berichten; nirgends findet sich sonst eine Spur desselben. Er ist ein Gebilde der norwegisch-isländischen Skalden, eine dichterische Hypostase des alten Himmelsgottes. Er stellt diesen nur von einer Seite dar. Er ist das am Horizonte sich zeigende Tageslicht, »der Gott, dem überall die Frühe, der Anfang angehört«, wie ihn schon Uhland (Schr. VI. 14) trefflich gedeutet hat. Am Horizonte steigt er aus dem Meere und über die Felsen empor. Ihn gebaren neun Schwestern (SnE. I. 102), riesische Jungfrauen des Meeres und der Berge (Hyndl. 35. 37), im Anfang der Zeiten am Saume der Erde; er ward gross gezogen durch die geheimen Mächte der drei Weltbrunnen (Hyndl. 38. Rydberg, Myth.

Undersök. I. 104). Auf den Gipfeln der Berge, die den Himmel zu berühren scheinen, zeigt sich sein goldener Schimmer, daher sind die *Himinbjǫrg*, in Norwegen die steil über dem Meeresufer sich erhebenden Berge, sein Aufenthaltsort (Grímn. 13). Hier hält er Wacht, der »weiseste der Götter« (Þrkv. 14), der Zukunft kundig wie die Vanen (ebd.). Seine Zähne sind von Gold, daher heisst er *Gollintanni*; golden sind die Stirnhaare seines Rosses *Golltopp* (SnE. I. 100). Alltäglich bezieht er diese Wacht (Hrafng. 26), die Wacht zum Schutze der Götter vor einem Einfall der Riesen (Lok. 48. Grímn. 13. SnE. I. 100). Diese ist so recht nordischem, ja altgermanischem Vorstellungskreise entsprossen: er wacht wie Hagen im Hunnenlande (NL. Ausg. Zarncke, 279, 6), wie der Wart in Hróðgárs Halle (Béow. 668 ff.), wie Hallvarðr in der Friðþjófssaga (Fas. II. 81). Ja wie letzterem wird ihm auch das Horn gereicht (Grímn. 13). Als solcher Wächter ist nun Heimdallr der vorzüglichste aller Wächter: er bedarf weniger Schlaf als ein Vogel, er sieht Tag und Nacht gleich gut und gleich weit, er hört das Gras wachsen und die Wolle auf den Schafen (SnE. I. 100). Als solcher besitzt er auch des laut schallende *Gjallarhorn*, durch das er einst die Götter zum grossen Weltkampfe ruft (Vsp. 46), sonst geborgen unter dem heiligen Weltenbaume (Vsp. 27). Sein natürlicher Gegner ist Loki »der Beschliesser«, der alles endigende Gott (Uhland Schr. VI. 14, Müllenhoff ZfdA. XXX. 229). Mit ihm hat einst Heimdallr den letzten Kampf zu bestehen (SnE. I. 192), wie er auch mit ihm allabendlich am Singastein in Robbengestalt um das köstliche Brísingamen der Himmelsgöttin ringt (SnE. I. 266. 268), das er am Morgen derselben zurückbringt. Wir haben in diesem alten Tagesmythus, der im Norden ziemlich verbreitet war und noch im 9. Jahrh. Stoff zu künstlerischer Darstellung bot (PBB. VII. 419 ff.), ein Gegenstück zum Baldr-Valimythus.

In seiner Thätigkeit als der alles erweckende und infolgedessen schaffende Gott ist aber auch Heimdallr der Gründer der menschlichen Ordnung und der verschiedenen Stände geworden: »höhere und niedere Söhne Heimdalls« spricht die Vǫlva die Menschen an (Vsp. 1), und nach der Rígsþula zeugte Heimdallr unter dem Namen Rígr die Stände der Knechte, freien Männer, Jarle. In diesem Gedichte haben wir einen der jüngsten Mythen vor uns, der in der Wikingerzeit und wohl erst im späteren Teile derselben entstanden ist. Denn schon der Name *Rígr* ist nichts anderes, als das irische Wort *rí* »der König« (cas. obliq. *rig*). — Unter den mannigfachen Deutungen, die Heimdallr in neuerer Zeit erfahren hat, ist eine der beliebtesten, ihn als Gott des Regenbogens aufzufassen, weil die SnE. die Himinbjǫrg am Kopfe dieser Himmelsbrücke liegen lässt (SnE. II. 264. I. 78). Im Hinblick auf diesen Bericht ist auch das Wort *Heimdallr* als »Himmelsbogen« gedeutet worden (Hellquist, Ark. f. n. fil. VII. 171 f.). Dieser ganz junge, wohl nur durch spätere Kombination entstandene Zug lässt sich weder aus den alten Quellen erhärten noch begründen.

§ 53. Freyr-Njǫrðr. Seinem ganzen Wesen nach als eine Lichtgottheit erscheint ferner der nordische Freyr. Dieser ist nach den Quellen nicht von Njǫrð zu trennen, wie er auch fast durchweg als dessen Sohn aufgefasst wird. Tacitus Germ. 40 berichtet, dass sieben Völkerschaften, wohl auf der Insel Seeland, an heiliger Stätte (Much, PBB. XVII. 195 ff.; A. Kock, Sv. Hist. Tidskr. 1895. S. 163) die Nerthus verehrten, die er infolge der Ähnlichkeit des äusseren Kultus mit der römischen »Terra mater« wiedergibt. Zu bestimmter Zeit des Jahres erscheint die Gottheit in ihrem Heiligtume, einem geweihten Haine; der Priester empfängt sie und fährt sie dann in einem umhüllten Wagen, der von Kühen gezogen wird, umher, bis sie an dem Umzuge genug hat, worauf er sie ihrem Heiligtume zurückgibt, nachdem zuvor noch Göttin,

Gewand und Wagen in geheimem See gebadet und jener daselbst die bei der Feierlichkeit beteiligten Sklaven zum Opfer gebracht worden sind. Während jener Tage ruhen die Waffen, überall herrscht tiefer Friede und alles feiert in froher Festlichkeit. Fast ganz derselbe Vorgang wird uns aus dem 10. Jahrh. in der grossen Ólafs saga Tryggvasonar erzählt (Ftb. I. 337 ff.). Nach dieser führt eine junge Priesterin auf einem Wagen das Bild des Frey von Altuppsala, dem gemeinsamen Heiligtume der Schweden, zur Spätwinterzeit durch die Gaue der Amphiktyonen. Überall, wohin das Götterbild kommt, wird die Gottheit freudig empfangen und Opferschmäuse geschehen ihr zu Ehren. Menschenopfer sind in diesem wie in jenem Falle mit der Feierlichkeit verbunden. Hier findet sich also für die Taciteische Nerthus der nordische Freyr. Eine Nerthus kennt der Norden nicht, wohl aber einen Njǫrđ, der sich sprachlich mit dieser deckt. Derselbe steht aber nach den isländischen Quellen im engsten Zusammenhange mit Frey: dieser ist sein Sohn, beide sind Vanen, beide spenden Reichtum und Glück (SnE. I. 92. 96), Friede und Fruchtbarkeit (Yngl. S. 10. 11). Aus den Vergleichen geht ein enger Zusammenhang zwischen Nerthus-Njǫrđ-Frey hervor. Ist dann weiter unter der Nerthusinsel Seeland zu verstehen, so fällt in die Wagschale, dass nach Saxo Hadingus, der König der Dänen, in seinem Lande der Sage nach das Freysopfer eingeführt habe (Saxo, ed. Müller I. 50), und dass der Freyskult in Uppsala erst von hier aus eingedrungen sei (ebd. I. 120). Nun erscheint aber von gleichem Wortstamme neben Frey seine Schwester Freyja. Beide sind Kinder des Njǫrđ und seiner Schwester (Loks. 36/37). Obgleich letztere nirgends genannt wird, kann es doch nach dem eben ausgeführten keine andere gewesen sein als die Nerthus, die Tacitus erwähnt. Es ist schwierig, die einzelnen Göttergestalten aus diesen Götterpaaren klar herauszuschälen und sie in ihrer Grundidee und ihrer historischen Entwicklung zu verstehen. Am klarsten tritt uns noch Freyr entgegen, der offenbar ein leuchtender Himmelsgott war, aus welcher Stellung ihn jüngere Forschung ohne Grund zu verdrängen sucht.

In allen germanischen Sprachen findet sich das Appellativum, mit dem sich Freyr deckt, in der Bedeutung »Herr« (got. *frauja*, ahd. *frô*, ags. *freá*). Die ältesten christlichen Dichter gebrauchen dies Wort als ständige Anrede an Gott (Myth. I. 173). Ob dasselbe mit unserem *froh* (ahd. *frô*, gnädig, hold) zusammenhängt, lässt sich sprachlich nicht unumstösslich beweisen. Aber selbst wenn wir in *frô* ein ganz anderes Wort hätten (ZfdA. XXXII. 272), lässt sich der nordische Freyr aus geschichtlichen Erwägungen nicht von got. *frauja* »Herr« trennen. Der Name *Freyr* ist von Haus aus ein Epitheton, und dies muss, wenn wir es auf heidnische Zeiten übertragen, dem höchsten Gotte gegolten haben. Dieser aber war kein anderer als Tîwaz. Ob nun Tîwaz unter dem Beinamen *Frô* oder *Freá* auch von anderen germanischen Stämmen verehrt worden ist, lässt sich schwer entscheiden. Der ahd. Name *Frôwin*, ags. *Freáwin*, dän. *Frovinus* (Saxo), der dem nordischen *Freys vinr* = Sigurđr (Sigk. III. 24) entspricht, scheint dafür zu sprechen.

Sicher wissen wir nur, dass Freyr in den letzten Jahrhunderten des Heidentums in den fruchtbaren Gefilden von Altuppsala den Mittelpunkt des Kultes bildete (Ftb. I. 337 ff., Adam von Brem. IV. 26). Ebenso gab es eine Amphiktyonie Throndheimer Gaue (Ftb. I. 400 ff.), die ihn verehrte. Hier wurden ihm heilige Rosse gehalten (S. 401). Von hier aus nahmen dann auch Norweger, wie der junge Hrafnkell, ihre Vorliebe für diesen Gott mit hinüber nach Island.

Allein wir gewinnen für Frey leicht weiteren Boden. Er steht offenbar im engsten Zusammenhange mit dem *Ing*, von dem sich die Ingvæonen, die

Nerthusverehrer, ableiteten, und führt sonach auch durch diesen wieder auf Tîwaz. In den norwegisch-isländischen Quellen treffen wir ihn wiederholt als *Ingvifreyr* (Yngls. K. 12; Heimskr. S. 157 u. öft.), *Ingunarfreyr* (Lok. 43. OH. 1853. S. 2). *Ingunar freyr* steht für *Ingvina árfreyr* »der Gott der Fruchtbarkeit bei den Ingvinen« (A. Kock, Sv. Hist. Tidskr. 1895. 160 ff.). Ferner heissen die schwedischen Könige, die von Frey ihre Herkunft ableiten (Yngs. K. 12), *Ynglingar*. Wir sehen hier den engsten Zusammenhang zwischen *Ing* oder *Yngvi* und Frey, weshalb schon öfter die Parallele *Ing* = *Freyr* angesetzt worden ist (z. B. ten Brink, Grundriss[1] II. 1 S. 532 f.). Nun ist aber nach dem Berichte Saxos (I. 120) der Freyskult erst in Uppsala eingeführt (vgl. auch A. Olrik, Kild. til. Sakses Oldhist. I. 64) und zwar aller Wahrscheinlichkeit nach aus Schonen, wo in alter Zeit die Ostdänen, die Eóstdene des Béowulf, ihren Sitz hatten. Auch diese erscheinen im Béowulf als *Ingwine* (v. 1045. 1320), als Verehrer des Ing. Nach dem ags. Runenliede (Kluge, Ags. Leseb. XXXI. 67 ff.) war dieser Ing zuerst bei den Ostdänen verehrt worden, ehe er nach Osten weiter zog. Für die Verehrung der Ing-Frey in Schonen spricht weiter die Sage von *Scyld Scefing* (Béow. 3 ff.), von jenem Knaben, der auf einer Garbe *(sceáf)* zu den Dänen kam und daher Scefing (»Sohn der Sceáf«) hiess (Möller, Altengl. Volksep. S. 43 f.), denn nach Kocks schönem Nachweise (a. a. O.) steht diese Sage aufs engste im Zusammenhange mit der Wanderung des Nerthus- und Freykultes, des Kultes der Gottheiten der Fruchtbarkeit. Mit Schonen aber betreten wir das Gebiet der Dänen und damit zugleich auch das der Nerthusvölker, wenn diese auf dem fruchtbaren Seeland den Mittelpunkt ihres Kultes gehabt haben. Freyr ist demnach eine besondere Bezeichnung für Ing, in diesem aber haben wir das männliche Gegenstück zur Nerthus, wir haben in ihm den alten Himmelsgott, dessen Kult über Schonen nach Altuppsala gekommen ist.

In den späteren Quellen, namentlich den norwegischen, trat dann eine Vermischung des alten Yngvi-Freykultes mit dem jüngeren Óðinkulte ein. Dazu hatte man vergessen, dass Yngvi und Freyr einst identisch gewesen waren) So erscheint Yngvi geradeso wie Freyr (SnE. I. 554. Fljótsd. h. meiri 120. als Óðins Sohn (SnE. I. 28). Für die Thatsache, dass Yngvifreyr von Óðin verdrängt wurde, spricht, dass Yngvifreyr und Óðinn für ein und dasselbe Ereignis in den Quellen auftreten. In der Haustlǫng Þjóðólfs sind die Götter noch vom Geschlechte Yngvifreys (SnE. I. 312), sonst erscheinen sie fast immer als *kind* oder *ætt* oder *megir Óðins*. Neben Óðin findet sich Freyr als »Herr der Asen« *(jaðarr ása* Lok. 35). Eyvindr lässt Hákon den Guten von Yngvis Geschlechte sein (Hmskr. 108); sonst pflegen die norwegischen Könige und Jarle ihre Ahnenreihe auf Óðin zurückzuführen. Noch der Bearbeiter der späten Trójumannasaga giebt den Saturnus mit Frey wieder (Ann. 1848, S. 4), während der der Bretasǫgur ihn mit Óðin übersetzt (ebd. 130/2).

Neben diesem späten Verhältnisse zwischen Óðin und Frey kennen die isländisch-norwegischen Quellen Frey als Sohn des Njǫrð. In vielen Stücken decken sich Vater und Sohn, im allgemeinen spielt aber Njǫrðr eine ungleich geringere Rolle. Beide sind die Hauptvertreter der Vanir, und sind schon dadurch als Gottheiten des Lichtes gekennzeichnet. Gleichwohl lässt sich bei Njǫrð wenig finden, das ihn als Lichtgott charakterisiere. Dagegen zeigt auch er auffallende Übereinstimmungen mit der Taciteischen Nerthus (Kock, ZfdPhil. XXVIII. 289). Es ist noch nicht gelungen, das Verhältnis zwischen der taciteischen Nerthus, dem nordischen Njǫrð und Frey genügend aufzuhellen, nur dass es das engste ist, ist anerkannte Thatsache. [Über den jüngsten Versuch vgl. A. Kock, a. a. O. Nach Kock soll durch Absterben

der femininen u-Stämme die weibliche Nerthus geschwunden und an ihre Stelle ein männlicher Njǫrðr getreten sein]. Auch das Folgende will nicht mehr als eine Hypothese sein. — Es ist zunächst klar, dass der Kult der Nerthus, wie ihn uns Tacitus von den sieben Stämmen schildert, sich ganz mit dem grossen Freysfeste in der Uppsalaer Amphiktyonie deckt. Nerthus, von Tacitus als »terra mater« bezeichnet, ist die Göttin der mütterlichen Erde und als solche die Mutter des Himmelsgottes. Wo dieser verehrt wurde, wurde auch jene verehrt. Tacitus scheint also nur ein Fest jener sieben Stämme geschildert zu haben, das Fest der Nerthus, während er über das Fest ihres Sohnes keine Nachrichten hatte. Möglicherweise ist dies, wie die Nachrichten über das Uppsalaer Freysopfer schliessen lassen, mit dem Feste der Mutter zugleich gefeiert worden. Nun ist aber die Nerthus als Erdgöttin zugleich chthonische Gottheit, und als solche mag sie in der Meeresgegend die Mutter des Sonnengottes geworden sein, der sich am Horizonte aus ihrem Schosse erhebt. Durch ihren Sohn kam dann ihr Kult und mit ihm zugleich auch ihr Name nach Uppsala und von hier oder direkt von Schonen nach Norwegen. Hier wurde aus der weiblichen Nerthus ein männlicher Njǫrðr, der als Vater des Ing-Frey aufgefasst wurde, wie früher Nerthus als Mutter desselben. Von Frey zweigte sich dann wieder eine weibliche Freyja ab. Allein Njǫrðr ist in seiner neuen Heimat in erster Linie Meeresgott geworden, sein Sohn Freyr aber hat sich als der alte Gott der Fruchtbarkeit in den fruchtbaren Gegenden Skandinaviens gehalten. Daher ist er der Vane *κατ'ἐξοχήν* und zeigt sich auch dadurch als der alte Himmelsgott.

Als Himmels- und Sonnengott ist nun Freyr zunächst ein lichtes Wesen, das wohlwollend auf die Menschen und die Natur einwirkt und den Feldern Fruchtbarkeit, den Menschen Glück bringt.

Das Schwert, das wir beim Himmelsgott in all seinen Erscheinungen fanden, besitzt auch er; auch er gibt es in die Hände der finsteren riesischen Mächte und verliert dadurch seine Waffe gegen diese (Lok. 42. Skírn. 9). Wie er selbst der Leuchtende genannt wird (Grímn. 43), so ist auch der Eber, auf dem er reitet, goldborstig (SnE. II. 311), und in seiner Nähe dunkelt es nie (SnE. I. 344). Skírnir »der Hellmacher« ist sein Diener; mit ihm war er seit frühesten Zeiten vereint (Skírn. 5). In seiner Gestalt stecken die ersten erwärmenden Sonnenstrahlen des Frühlings, mit denen Freyr die Natur aus der Gewalt der winterlichen Reifriesen befreit. Daher hat man mit gutem Grunde angenommen, dass Skírnir ursprünglich der Gott Freyr selbst sei (Niedner, ZfdA. XXX. 135 f., Noreen, Uppsalastud. 216). In der Prosa zu einem alten Liede (den Skírnismál) wird erzählt, wie der junge Gott einst auf Hliðskjálf, dem Sitze Óðins, von wo aus er die ganze Welt überschaut, gesessen und die schöne Gerð in Riesenheim gesehen und sich in sie verliebt habe. Auf des Gottes Rosse sei Skírnir zu ihr geritten und habe sie, die gefesselte Natur, endlich durch Runenzauber seinem Herrn gefreit. Was sein Diener als Brautpreis bietet, sind wiederum Gegenstände, die nur einem Himmelsgott eigen sein können: die goldenen Äpfel und der Ring Draupnir, der von Óðin dem toten Baldr mit zur Hel gegeben, aber durch Hermóð wieder in Besitz seines alten Eigentümers gekommen war, sind längst als Symbole der Sonne erkannt (Wislicenus, Symb. von Sonne und Tag, S. 32). Mit Gerðs Bruder *Beli* d. i. »dem Brüller«, vielleicht einer Personifikation des winterlichen Sturmes, hat er zu kämpfen.

Auch der alte Mythus vom Schiffe Skíðblaðnir zeigt Frey als einen Himmels- und Sonnengott. Dieses Schiff, von Zwergen gemacht, besitzt die Eigenschaft, dass es sich wie ein Tuch zusammenlegen und einstecken lässt (SnE.

I. 342 f.); es ist die Wolke (Mannhardt, Germ. Myth. 37, Anm. 6), die vor den Strahlen der Sonne schwindet. Mit seinem Wesen als Lichtgott hängt es auch zusammen, dass Freyr Herr von Alfheim ist, wo die lichten Alfen wohnen, die steten Begleiter des heiteren Himmelsgottes (Grímn. 5). Als Zahngeschenk gaben es ihm die Götter im Anfange der Zeiten. Seine Heimstätte ist Uppsalir, das Heim, das über allen anderen sich befindet (Heimskr. 7). Sigurðr, die lichte Sagengestalt, erscheint als sein Freund (Sigkv. III. 24); auf dem Grabe anderer seiner Verehrer bleibt weder Schnee noch Eis (Gíslas. 32). So erscheint Freyr überall als eine lichte Gottheit; er ist infolge dessen der Hauptvertreter des Geschlechts der Vanen, der alten Lichtgottheiten (Vilmar, Alt. im Hel. 17 f.), denen später von den eindringenden Asen der Rang streitig gemacht wurde. Diese hohe Bedeutung des Gottes zeigt sich noch klar, wenn er als Gott der Welt *(veraldar goð* Heimskr. 12) oder als »Fürst der Götter« *(folkvaldi goða* Skírn. 3) erscheint, oder wenn ihm die Schweden Menschenopfer darbringen (Saxo I. 121), die man sonst nur dem höchsen Gott spendet. Wie Zeus und Mars-Thingsus erscheint er auch als Schirmer des Rechts. Daher schwur man bei ihm (Isl. s. I. 336. Ftb. I. 249) und rief ihn als Rächer erlittener Unbill an (Egilss. S. 130. Brandkrþ. 59. Glúms. 29). Hiermit hängt es vielleicht auch zusammen, dass sich Goden nach ihm als *Freysgoðar* bezeichnen (Hrafnks. 4. Isl. s. I. 321. Bisk. s. I. 18. Nj. 491). Wohl tritt uns Freyr auch als Kriegsgott entgegen (Loks. 37. Heimskr. 60[16]. Fas. II. 288/9), allein als solcher tritt er gegenüber seiner Bedeutung als Friedensgott in den Hintergrund. Freys Friede ist in Schweden sprüchwörtlich geworden, wie Fróðis Friede in Dänemark. Um diesen Frieden vom Gotte zu erlangen, wird ihm der Becher geweiht (Heimskr. 93[14]). Durch diesen Frieden aber bringt er den Menschen Glück (SnE. I. 96). Als Himmelsgott ist er auch Herr über Regen und Sonnenschein (SnE. I. 96), und selbst Schiffer erbitten von ihm günstigen Wind (Ftb. I. 307). Er erweckt die Erde aus ihrem Winterschlafe und ist infolgedessen Gott der Fruchtbarkeit (SnE. I. 96. 262. Heimskr. 11. 93. Ftb. I. 402 ff. 337 ff.), dem der Mensch den Ertrag des Bodens und das Gedeihen des Viehes verdankt (Egilss. 204. SnE. I. 262). Hiermit hängt es zusammen, dass er als phallische Gottheit erscheint, sodass man ihn »cum ingenti priapo« (Adam v. Bremen IV. K. 26) darstellte und ihm bei Hochzeiten Libationen brachte (ebd. K. 27).

Die grösste Verehrung genoss Freyr vor allem in Schweden. Hier, in der grossen fruchtbaren Ebene von Altuppsala, stand sein Tempel, in ihm aus Gold sein Idol neben dem des Þór und Óðin, wohl als des höchsten von ihnen, wie Adam von Bremen, der ihn *Fricco* nennt (a. a. O.), nach den anderen Berichten zu verbessern ist (Saxo I. 50. Ftb. I. 403 f. Heimskr. 11. u. ö.). Von ihm leiteten die schwedische Könige ihre Herkunft ab (Saxo I. 278. Heimskr. 18[24], 28[14]). Von Uppsala aus fuhr seine Priesterin sein Bild in den Landen umher, nachdem zuvor das grosse Winteropfer stattgefunden hatte (Ftb. I. 337 ff.). So wird er schlechthin der Schwedengott genannt *(Svía goð* Ftb. III. 246). Nach alter Sage kam er von hier in die norwegische Provinz Þrandheim, wo ihm ebenfalls ein Tempel errichtet war, auf dessen Gefilden ihm geweihte Rosse weideten (Ftb. I. 403 ff.). Auch auf Island finden wir ihn verehrt: im Osten der Insel errichtete ihm Hrafnkell einen Tempel (Hrafnks. 4), im Nordosten brachte ihm Þorkell einen Ochsen, damit der Gott Glúm ebenso besitzlos von dem Lande scheiden lasse wie ihn (Glúma 29).

Neben Rossen und Stieren, die man ihm weihte, galt besonders der Eber als ein ihm heiliges Tier. Wenn im Spätwinter ihm zu Ehren der Opferschmaus stattfand (Ftb. I. 337. Gíslas. 27), brachte man den grössten

und schönsten Eber ihm zum Opfer, den *sonargǫlt,* d. i. Herdeneber (PBB. XVI. 540 ff.), um den Gott für das neue Jahr günstig zu stimmen, und legte zugleich vor ihm als wie vor dem Gotte selbst Gelübde für zukünftige Thaten ab (Herv. s. Ausg. von Bugge 233. Eddal. Ausg. von Bugge S. 176). — Welche Bedeutung Freyr einst in Skandinavien gehabt haben muss, zeigt auch die grosse Menge der Ortsnamen, die aus seiner Verehrung hervorgegangen sind (Lundgren, Hedn. Gudatro i Sverge S. 63 ff. Munch, Nordm. Gudel. 12).

Im engsten Zusammenhange mit Frey steht der ebenfalls nur aus nordischen Quellen bekannte Njǫrðr. Wo er in älterer Volksüberlieferung auftritt, erscheint er fast immer neben Frey: Freyr ok Njǫrðr sollen Reichtum spenden (Egilss. 204), Freyr ok Njǫrðr, durch praedikativen Singular gewissermassen als Einheit aufgefasst, sollen Eirik aus seinem Lande vertreiben (ebd. 130), bei Frey ok Njǫrð schwur man (Ftb. I. 249. Isl. s. I. 336), Njarðarfull ok Freysfull trank man des lieben Friedens und der Fruchtbarkeit der Äcker wegen (Heimskr. 93). So ist auch Njǫrðr allein Spender des Reichtums (SnE. I. 92), und der Ausdruck »reich wie Njǫrðr« (*auðigr sem N.* Vatnsd. 80) spricht dafür, dass er selbst als ein reicher Gott gedacht wurde wie Freyr. Er ist Vane, ist der Vater des Frey und einst mit seinen Kindern den Asen als Geisel gestellt worden (Lok. 34. Vafþr. 39). Aus diesem engen Verhältnis der beiden Götter zu einander ging ferner hervor, dass die Asen nicht nur Freys Geschlecht, sondern auch Njǫrðs Geschlecht genannt worden (Hallfreðars. Fs. S. 95). Ob Njǫrðr »Spender des Reichtums« als Gott der Fruchtbarkeit war (s. o.) oder ob er es erst als Gott der Schiffahrt geworden ist, bleibe dahingestellt. Auf alle Fälle spielt er als Gott des Meeres und der Schiffahrt in den norwegisch-isländischen Quellen eine besondere Rolle. Er herrscht als solcher über den Wind und beruhigt ihn und das Meer. Deshalb rufen Seefahrer und Fischer ihn besonders an (SnE. II. 267). *Nóatún* d. h. Schiffsstätte ist sein Aufenthalt (Grímn. 16). In Norwegen entstand auch der Mythus von seiner Verheiratung mit Skaði, der Tochter des Riesen Þjazi, die sich als Sühne für die Ermordung ihres Vaters einen der Asen zum Gemahl wählte (SnE. I. 214), denn Skaði ist die mächtige Riesin der Winterstürme Norwegens, die durch ihre Herrschaft den grössten Teil des Jahres auch die Schiffahrt lahm legt. Neun Nächte, d. s. die neun winterlichen Monate, — auch Freyr soll erst nach neun Nächten mit Gerð vereinigt werden (Skírn. 39), — will Njǫrðr mit Skaði in Þrúðheim hausen, wo sie auf Schneeschuhen läuft und jagt, während sie selbst nur drei Nächte sich mit ihrem Gatten am Gestade der See zu Nóatún aufhält (SnE. II. 268. Saxo I. 53 ff. vgl. ZfdA. XXXVI. 126 ff., Uppsalastud. 218 f).

Njǫrðr wurde überall da verehrt, wo auch Freyr verehrt wurde. Haine und Ortschaften, die nach ihm den Namen führen, finden sich hauptsächlich in Uppland, in Schweden und den angrenzenden Gauen (Lundgren, Hednisk Gudatro i Sverge S. 74) und einem grossen Teile Norwegens, namentlich im Throndheimer Gebiete (Munch, Gudelære S. 14). Die Verehrung dieser Götter ist der älteste Kult, der sich im mittleren Skandinavien klar erkennen lässt; wie er dorthin gekommen ist, wurde oben gezeigt. Er muss den älteren Thorskult hier verdrängt haben. Als dann der Oðinskult ebenfalls hierher drang, der sich höchst wahrscheinlich damals schon teilweise mit dem westnorwegischen Thorskult vereint hatte, kam es zu dem Streite, der im Mythus vom Wanenkrieg seine dichterische Verherrlichung gefunden hat, zu einem Kultkriege, der mit der Aussöhnung beider Parteien endete (vgl. Weinhold, Über den Mythus vom Wanenkrieg Berlin 1890).

§ 54. Baldr-Forseti. Neben Frey erscheint in den nordischen Quellen eine weitere Gottheit, die mit dieser geradezu auffallende Übereinstimmungen zeigt. Es

ist dies *Baldr,* der lichte Gott, den schon die Etymologie seines Namen als den hellen, leuchtenden Sonnengott kennzeichnet. Das Wort gehört zum lit. *baltas* »weiss«, zu einem germanischen Stamme *bal* — »licht, hell, glänzend« (Schröder, ZfdA. XXXV. 237 ff.). Mythen von dieser Gottheit haben wir nur bei dem norwegisch-isländischen Stamme. Ob der altengl. *Bældæg,* den angelsächsische und isländische Genealogien zu einem Sohne Wôdans machen (vgl. Haack, Zeugnisse zur altengl. Heldensage) und das Appellativum *bealdor* »Herr, Fürst«, sowie der ahd. Eigenname *Paltar* Bekanntschaft von Mythen bei anderen germanischen Stämmen voraussetzen, lässt sich nicht beweisen. Auch die Sagen von Baltram und Syntram (ZfdA. VI. 158 ff.) oder von den Hartungen (vgl. ZfdA. XII. 353 f. 344 ff.) oder von Ortnit und Wolfdietrich zeigen wohl gewisse Ähnlichkeiten mit dem Baldrmythus, beweisen aber nicht, dass sie aus diesem hervorgegangen sind, wie Müllenhoff annahm. Etwas anders liegt es bei dem 2. Merseburger Zauberspruche (Müllenhoff-Scherer, Denkm. IV. 2: *Phol ende Uuôdan vuorun zi holza, dû uuart demo Balderes volon sîn vuoz birenkit).* Allerdings ist hier weder über *Balder* noch über *Phol* irgendwie Einigkeit erzielt. Fest dürfte nach den neueren Forschungen stehen, das *Balderes* sich nur auf *Phol* beziehen kann und dass in *Phol* eine germanische Gottheit zu suchen ist. Für letztere Thatsache sprechen besonders Ortsnamen wie *Phûlsouua, Pfolsau, Pholspiunt* in Österreich und Bayern, *Pholesbrunno* in Thüringen, *Polsley, Polesleah,* dem sich *Balderes lêg* zur Seite stellt (Kögel, Gesch. d. deutschen Lit. I. S. 91), in England. Wer jedoch hinter diesem germanischen *Phol* steckt, lässt sich nicht entscheiden. Die Identification mit *Apollo* (Gering, ZfdPhil. XXVI. 145 ff.) oder mit *Paulus* (Bugge, Studien 301 f.) stösst auf ebenso grosse Schwierigkeiten wie die Herleitung von skr. *bala-* »Kraft« (Kögel, Litgesch. 92, v. Grienberger, ZfdPhil. XXVII. 462) oder die Annahme, dass *Phol* = *Vol* und der Nom. zu *Volla* sei (Kauffmann, PBB. XV. 207 ff.). Ebenso lässt es sich nicht endgültig entscheiden, ob *Balderes* als Name für den Gott Phol aufzufassen ist (Grimm, Myth. I. 185, E. Schröder, ZfdA. XXXV. 243, Martin, Gött. Gel. Anz. 1893, 128; Gering a. a. O.; Kögel a. a. O.) oder nur als Appellativum = Herr (Bugge, Studien 296 ff.; Kauffmann a. a. O.; v. Grienberger a. a. O.) aufgefasst werden muss.

Bugge hat den Nachweis zu führen gesucht, dass die nordischen Mythen von Baldr unter dem Einflusse irischer Legenden von Christus und antiker Mythen von Achilles entstanden seien, und dass Baldr geradezu eine Bezeichnung für Christus sei. Mag im Einzelnen die jüngere isländische Dichtung durch irische Legenden von Christus beeinflusst sein, im ganzen stösst Bugges Auffassung auf zu grosse Schwierigkeiten, die sich offenbar bei der Erklärung der Baldrmythen als nordisch-germanischer nicht finden (vgl. Bugge, Studien über die Entstehung der nord. Götter- und Heldensage I. 83 ff., dagegen A. Olrik, Sakses Oldhistorie II. S. 13 ff.).

Die Mythen von Baldr sind offenbar Erzeugnisse der nordischen Dichtung. Wir kennen sie namentlich aus zwei Berichten: den älteren hat uns in seiner euhemeristischen und combinierenden Weise Saxo grammaticus (lib. III) überliefert, den anderen finden wir zerstreut in der eddischen Dichtung und in zusammenfassender Darstellung in Snorris Gylfaginning. In letzterer finden sich neben vielen alten offenbar junge Züge. Ob Baldr als besondere Gottheit auch Kultstätten gehabt habe, ist nicht erweislich. Allein Mythen von ihm müssen in Skandinavien weiter verbreitet gewesen sein als nur auf Island und in Dänemark. In Schweden ist die Erinnerung an den Gott nur gering (Lundgren, Hednisk Gudatro i Sverge 77); grösser ist sie auf Island und in Norwegen (Bugge 265 f.), ganz besonders gross ist sie aber in Dänemark (ebd. 188 ff. A. Olrik a. a. O.

S. 44). Allen nordischen Völkern bekannt ist die *Baldrsbraue* (*Baldrsbrá*), die Hundskamille, die nach der weissen Farbe des Gottes ihren Namen haben soll (SnE. I. 90). So ist die Baldrsbraue wohl nichts anders als ein irdisches Bild der leuchtenden Sonne. Dagegen entbehrt jeglicher historischen Unterlage, was die Friðþjófssaga (Fas. II. 85 ff.) von Baldrshag und Baldrs Verehrung an dieser Stätte erzählt.

Gemeinsam den beiden Hauptquellen des Baldrmythus sind die Thatsachen, dass nach ihnen Baldr der Sohn Óðins und der Frigg ist, dass er von Hǫðr (Saxo Hotherus) getötet und darauf von seinem Bruder gerächt wird. Dieser Bruder heisst bei Saxo Bous, in altdän. Chroniken Both (Gamd. Kr. 14), in den isländischen Quellen Váli (Áli). Die weitere Ausbildung der Mythen ist verschieden und mag den verschiedenen Stämmen angehören. Indem der Baldrmythus an den Oðinsmythus anknüpft, setzt er diesen als ausgebildet voraus. Da Óðinn aber erst zu Wikingerzeit für den Norden der Mittelpunkt der Mythen wurde, so kann der uns erhaltene Baldrmythus nicht vor dieser Zeit entstanden sein. An der Grenzscheide des 1. Jahrtausends war er dagegen vollständig ausgebildet: die Skalden Kormakr (c. 960) und Vetrliði (c. 990) gebrauchen Umschreibungen, die in dem ausgebildeten Mythus wurzeln.

Baldr ist zunächst seinem ganzen Wesen nach ein Lichtgott, ein Sonnengott, der sich ungefähr ähnlich aus dem *Tîwaz entwickelt hat, wie bei den Griechen Apollo aus Zeus. Daher heisst er der weisseste (*hvítastr* SnE. II. 267) der Asen, daher ist nach ihm die glänzendweisse Baldrsbraue genannt (*Baldrsbrá* ebd.), daher geht von ihm nur Glanz aus. Seine Burg ist *Breiðablik* »Weitglanz« (Grímn. 13), von der aus er die Welt überschaut, wie Óðinn oder Freyr als Himmelsgötter von Hliðskjálf. Er ist kriegerisch (Lok. 27. Fas. I. 372) und milde (SnE. II. 267) zugleich, ein spendender Gott wie Freyr. Als Richter steht er oben an. Auch hierin berührt er sich mit Frey, den man beim Eide anrief, und vielleicht mit dem Mars Thingsus der Westfriesen, dem Foseti der Nordfriesen. Sein Gegner ist Hǫðr oder Hotherus, wie in Saxo nennt, d. i. der Kampf oder der Kämpfer. Er ist als des Sonnengottes Gegner ein skaldisches Gegenstück zu Loki und wie dieser wohl nur eine dichterische Gestalt aus der Wikingerzeit. Während Hotherus aber bei Saxo ein streitbarer Held ist, ist er nach der isländischen Überlieferung ein blinder Ase, der nur durch Loki den todbringenden Mistelzweig wirft. Die Liebe zur schönen Nanna ist nach Saxo der Grund des Kampfes zwischen Hotherus und Baldr. Auch die isländischen Quellen kennen die Nanna als Baldrs Gemahlin. Was Nanna bedeutet, ist nicht recht klar; schwerlich ist mit Bugge an die griechische Oenone zu denken. In dieser Liebeserzählung scheint sich der Mythus gespalten zu haben, oder eine besondere dänische Sage von Hotherus scheint mit ihm bei Saxo verschmolzen zu sein (A. Olrik): während Baldr nach Saxo beim Werben um die Nanna zugrunde geht und seine Geliebte in den Besitz des Gegners kommt, — ähnlich befindet sich die schöne Gerðr, die Freys Liebe erworben hat, in den Händen der Reifriesen, — ist er in den isländischen Quellen der Gemahl der Nanna, der Tochter Nefs, die zugleich mit ihm stirbt. Die Vorgänge vor Baldrs Tode sind dann in den isländischen Quellen weiter in echt nordischer Weise ausgeschmückt. Schwere Träume Baldrs lassen die Götter ein grosses Unglück ahnen. Das ist ein echt nordischer Zug, denn wo der Nordländer von grossen Ereignissen berichtet, haben Träume diese verkündet. Auch Saxo erzählt, wie die Hel (*Proserpina*) dem Balderus vor seinem Tode im Traume erscheint (I. 124). Der Dichter der Vegtamskviða, dem wir diesen Mythus verdanken, lässt Óðin darob zu einer Vǫlva gehen und von ihr die Träume deuten. Frigg vereidigt infolge

dieser Ahnungen die ganze Natur, Baldr kein Leid zuzufügen. Nur der unscheinbare Mistelzweig ist zu gering, als dass man auch von ihm den Eid verlange: er wird des Gottes Tod, denn ihn giebt Loki, der eigentliche Urheber des Mordes, dem blinden Hǫđ in die Hand, dass er beim frohen Spiele der Götter damit nach Baldr werfe. — Diese ganze Ausschmückung ist offenbar jünger und hat die ältere Dichtung verschoben und neue Elemente in sie gebracht. Zunächst hat Loki, der Gegner des alten lichten Himmelsgottes, den Hǫđ mehr in den Hintergrund gedrängt. Dann ist aber auch an Stelle des alten Schwertes, durch das der Gott offenbar gefallen ist, der *mistilteinn* getreten und zwar aus einem Grunde, der nicht mehr ersichtlich ist, da der Mistelzweig doch sonst im Volksglauben nur als Schutzmittel gegen Verhexung gebraucht wird (Kuhn, Herabk. d. Feuers[2] 204 ff., Wuttke, Abergl. § 128). Nun wissen wir aus anderen germanischen Mythen von Himmelsgöttern, dass diese sich in Besitz eines vorzüglichen Schwertes befinden, durch welches sie umkommen, sobald es in die Hände ihrer Gegner kommt; es ist dies Schwert das Symbol der Sonne: die Macht des lichten Tages- und Himmelsgottes hört auf, wenn diese am Horizonte verschwunden ist, wenn sie sich in der Gewalt der finsteren Mächte befindet. Durch ein solches Schwert fällt auch Baldr nach Saxo (I. 114); es befindet sich im Besitze des Waldgeistes Mimmingus und vermag allein dem Sohne des Othinus den Tod zu bringen. Dieses gewinnt Hotherus und mit ihm zugleich den ewig Gold zeugenden Ring, den isländischen Draupnir, ebenfalls ein Symbol der Sonne. Mistelteinn erscheint aber in den nordischen Quellen mehrfach als Schwertname (SnE. I. 564. Hervarars. Ausg. Bugge 206). Vor allem spielt dies Schwert eine Rolle in der Hrómundar saga Greipssonar (Fas. II. 371 ff.), in der ganz verblasste Erinnerungen an den Baldrmythus vorzuliegen scheinen. Hier treten zwei Brüder auf, die nach der Ausgabe Bildr und Voli heissen, unter denen aber wohl Baldr und Váli gemeint sind. Sie sind offenbar Gegner des Hrómund, in dessen Besitz sich das Schwert *Mistelteinn* befindet. Bildr fällt einst im Kampfe gegen die Haddingen; das Schwert spielt dabei keine Rolle, aber bald darauf entwindet Voli dem Hrómund durch Zauber die Waffe, und nun ist dieser dem Tode geweiht. So unklar auch die ganze Erzählung ist, so treten doch in ihr die Hauptgestalten des Baldrmythus, die den Tod bringende Waffe und mehrere Züge der Handlung auf, die eine Erinnerung an jenen wahrscheinlich machen.

Baldr ist tot. Nach nordischer Seemannsweise wird er bestattet: auf dem Schiffe wird ihm der Leichenbrand errichtet. Thor entfacht ihn mit seinem Hammer, nachdem die Riesin Hyrrokin das Schiff flott gemacht. Wiederum in echt nordischer Weise kommt das Weib auf einem Wolfe geritten, Nattern sind die Zügel ihres Reittiers. In feierlichem Zuge sind die Asen um den Leichenbrand vereint: Óđinn mit den Walkyren, Freyr auf goldenem Eber, Heimdall auf seinem Rosse. Diesen Zug sah der Skalde Úlfr Uggason unter den Gemälden der neuen Halle des Ólaf pá (PBB VII. 328 ff.). Auch Saxo erzählt von einer ähnlichen Totenfeier, nur hat er den Schiffsbrand auf den Sachsenkönig Gelderus übertragen, der am Kampfe teilnahm (I. 119). — Über das fernere Schicksal des Nanna gehen wiederum beide Quellen auseinander. Nach Saxo kommt sie in den Besitz des Hotherus, den sie selbst liebt, schon vor Baldrs Tode (Saxo I. 119. 124), nach der SnE. dagegen (II. 288) geht sie mit ihrem Gemahl zu Grunde: sie barst vor Schmerz und kam mit ihm zur Hel. Nun folgt in der isländischen Überlieferung ein Mythus, der sonst nirgends nachweisbar ist: Hermóđr reitet auf Veranlassung der Frigg auf Óđins Ross Sleipnir zur Hel, um Baldr wieder aus ihrer Gewalt zu lösen. Neun

Nächte dauert sein Ritt, bis er zum Gjallarstrom kommt, an dessen goldener Brücke die Móðguðr sitzt, die ihm vom Totenzug Baldrs erzählt. Hermóðr, den die eddische Mythologie zu den Asen rechnet und zu einem Sohne Óðins macht, ist sonst als Gott unbekannt; er scheint aus der Heldensage (Hyndl. 2) in den jungen Mythus gekommen zu sein. — Hel verspricht auch, den Gott wieder aus ihrer Gewalt zu lassen, wenn alles, lebendige und leblose Dinge, ihn beweinen würde. Da klagt und trauert die ganze Natur, nur die Riesin Þǫkt, d. i. die Schweigerin, hinter der verkappt Loki stecken soll, weint nicht, und so bleibt Baldr in Hels Behausung. Bevor sich aber Hermóðr von Baldr trennt, giebt dieser ihm den Goldring Draupnir für Ódin, und Nanna ihren herrlichen Kopfputz für Frigg und einen Goldring für Fulla mit (SnE. II. 289).

Wiederum stimmen die Quellen, die von der Rache an dem Mörder Baldrs erzählen, überein. Sowohl nach dänischem wie nach isländischem Berichte ist es ein Sohn Óðins und der Rind (Rinda bei Saxo), der als Kind seinen Bruder rächt. Nur die Namen sind verschieden. Nach dem isländischen Bericht heisst er Váli oder Áli; er wäscht sich nicht früher noch kämmt er sein Haar, bevor er den Bruder gerächt hat (Vegt. 11. Hyndl. 29). Es ist derselbe isländische Ase, der nach anderer Quelle im Vereine mit Viðar, Óðins Rächer, und Thors Söhnen Móði und Magni die verjüngte Welt regiert (Vafþrm. 51), während nach der Vǫluspá Baldr selbst zurückkehrt und friedlich neben Hǫð herrscht (Vsp. 62). Saxo nennt dagegen den Rächer des Baldr Bous, d. h. Bebauer oder Nachbar (Bugge Stud. I, 132), und lässt ihn selbst bald darauf, nachdem er den Hotherus getötet hat, sterben (Saxo I. 131).

Soweit die Quellen des Baldrmythus. Wenn wir von aller lokalen Weiterbildung des Mythus absehen, stellt sich heraus, dass die Tötung Baldrs durch eine geweihte Waffe, die sich sein Gegner Hǫðr zu verschaffen gewusst hat, und die Rache seines Bruders an dem Mörder der eigentliche Kern des Mythus ist. Und in diesem vermag ich nichts anders als einen alten Jahresmythus zu erkennen. Er hat in der Vorstellung vom Tode des lichten Sonnengottes seine Wurzel. War aber der Gott durch einen anderen getötet, so bedurfte er nach altgermanischem Rechtsbegriffe des Rächers, und aus diesem Auffassungskreise ist der Bruder in der Dichtung entsprossen. Ihre Heimat hat diese Dichtung höchst wahrscheinlich bei dem gautischen oder dänischen Stamme. Auf dänischem Boden wurzelt sie daher in der Volksüberlieferung am festesten. Auf Seeland kennt man seit alter Zeit ein *Baldersbrönd,* eine Quelle, wo Baldr für seine erschöpften Krieger Wasser aus der Erde geschlagen habe, und verschiedene Orte *Baldrs höje,* wo Baldr begraben sein soll. Der Gott war im Laufe der Zeit zum Kleinkönig geworden, dessen Gegner Hoder in Horsens seinen Sitz hatte. Auch auf Jütland lebten die Sagen von ihm noch bis in unsere Zeit fort (A. Olrik, Sakses Oldhist. II, S. 38 ff.). Von hier aus mag dann Kult und Mythus oder vielleicht nur letzterer nach Norwegen gekommen sein, wo ebenfalls Ortsnamen an den Gott erinnern (A. Olrik a. a. O. S. 15 ff.). Norweger und Isländer haben ihn dann nach ihrer Weise ausgebildet und vielleicht auch manchen fremden Zug mit aufgenommen. Sie mögen es auch gewesen sein, die den Forseti wegen seiner Übereinstimmung mit Baldr zu dessen Sohne gemacht haben (SnE. II. 270).

Forseti, d. h. »der Vorsitzer«, war nach der SnE. der beste aller Richter. Seine Wohnung war *Glitnir* d. i. »der glänzende Palast« (Grim. 15), von wo aus er allen Streit schlichtete. Letztere deckt sich mit dem Breiðablik Baldrs, wie sich ihr Herr selbst mit dem in Rechtssachen nie irrenden Gotte deckt. Aus den wenigen Bemerkungen isländischer Quellen ersehen wir, dass Forseti

weiter nichts ist wie Baldr als Rechtsgott, denn nur als solcher tritt er uns in den Quellen entgegen. In diesen finden wir ihn überhaupt nur in den Grímnismál und der von diesen abhängigen SnE. Freilich scheinen norwegische Ortsnamen wie *Forsetelund, Fosætelund* (Bugge, Studien 290 Anm. 2) für Verehrung des Gottes in Norwegen zu sprechen. Käme *forseti* im altnordischen Volks- und Rechtsleben vor, so wäre die nordische Verbindung mit Baldr leicht erklärt. Allein dies ist nicht der Fall. Nun finden wir einen *Fosite* in den friesischen Landen westlich der jütischen Halbinsel, nach dem die Insel Helgoland den Namen *Fositeland* erhalten hat. Wir wissen ferner, wie ausgeprägt der Rechtssinn gerade bei den Friesen gewesen ist. Mit diesen haben aber Norweger seit alter Zeit Handel getrieben (Steenstrup, Norman. II. 27 f.), und auch in der Wikingerzeit finden wir Friesen zuweilen auf Seite der Normannen, um ihre Freiheit zu schirmen (ebd. 150 f.). Es ist daher recht wohl möglich, dass die Norweger von ihnen diese Gottheit kennen gelernt und von Friesland mit in ihre Heimat genommen haben. Auf volksetymologische Weise ist hier der Name Fosete zu Forseti geworden, und da sich seine Thätigkeit mit der Baldrs deckte, so verschmolz er mit diesem und wurde zu seinem Sohne.

Auf der Insel Helgoland war das alte Gauheiligtum der Nordfriesen. An heiliger Quelle war dem Fosite oder Fosete der Tempel errichtet; hier wurden ihm Menschenopfer gebracht (Vita Willibr. c. 10), die nach anderen Quellen nur dem höchsten Gotte galten; hier war alles dem Gotte geweiht, niemand durfte weder Tier noch sonst etwas auf der Insel berühren, und schweigend nur durfte man aus der Quelle schöpfen. Es ist derselbe Foseti, der die friesischen Asegen nach alter Sage das Recht lehrte, ein Gott, der vor ihnen erschien und nach ihrer Belehrung wieder verschwand, nachdem er zuvor noch den alles stillenden Quell hatte hervorsprudeln lassen (v. Richthofen, Fries. Rq. 439). Das war kein untergeordneter Gott, sondern eine Gottheit, die bei den Amphyktionen ihres Heiligtums die höchste Bedeutung hatte: wir verstehen sie allein von friesischem Boden aus mit einem Hinblick auf den Mars Thingsus, nimmermehr vom nordischen, auf den sie zweifellos erst in später Zeit verpflanzt ist. Die Etymologie des Namens ist dunkel. Schwerlich ist es mit Buitenrust Hettema, der in ihm Thonar zu finden meint, als »der Fruchtbare« zu erklären (Tijdschr. van Ned. taal- en letterk. 1893, 281 ff.).

KAPITEL X.

## WÔDAN — ÓÐINN.

§ 55. Keine germanische Gottheit hat in der Geschichte unserer Mythologie eine ähnliche Rolle gespielt wie Wôdan. Sie gilt noch heute vielen als die altgermanische Hauptgottheit, als der Mittelpunkt, mit dem die anderen Götter mehr oder weniger im Zusammenhange stehen. Hiermit hängt die grosse Reihe der Deutungsversuche zusammen: dem einen ist er in seiner ursprünglichen Erscheinung das allumfassende und alles durchdringende Wesen (Grimm, Myth. I. 110), dem andern nichts weiter als ein Gesangesgott (Vigfússon, Corp. poet. bor. I. CIII f.; v. Bradke, Djâus Asura X). Und doch ist er beides erst im Norden geworden: jenes vom christlichen Vorstellungskreise aus, dieses durch norwegische Dichter. Hier kann wie überall nur eine Geschichte des Mythus zur rechten Etymologie des göttlichen Namens führen, die sich selten bei einer Gottheit klarer verfolgen lässt als bei dieser.

Die Entwicklungsgeschichte der Wôdansverehrung. Es ist schon längst erkannt, dass wir keinen festen Stützpunkt haben, einen Wuotans-

kult bei den oberdeutschen Stämmen als Thatsache hinzustellen (Leo, Über Odins Verehrung in Deutschland); selbst Ortsnamen, die doch in erster Linie für einen lebendigen Kult sprechen, fehlen hier (Myth. I. 131). Auch die Nordendorfer Spange vermag an dieser Thatsache nichts zu ändern, da es sich nicht beweisen lässt, welchem Stamme der Ritzer jener Runeninschrift angehörte (Henning, Die deutschen Runendenkm. 102 ff.)[1]. In Ermanglung triftiger Beweise haben der Eigenname Wuotan (Myth. I. 109. ZfdA. XII. 401 f.) und die Glosse *wôtan-* »tyrannus« (Myth. I. 110) Beziehungen auf die Verehrung des alten Gottes bieten sollen. Nur lässt sich weder erweisen, dass Götternamen schlechthin als Eigennamen auftreten, noch dass ein altes allgemein verehrtes Wesen gerade als »Tyrannus« bezeichnet wurde. Dem widerspricht nicht, dass Jonas von Bobbio in der vita Columbani erzählt, dass die Alemannen ihrem Gotte *Vodano* Opfer gebracht hätten. Es finden sich bei den Alemannen ebensowenig wie bei den Baiern — was Quitzmann, Rel. d. Baiwaren S. 21 f. vorbringt, ist nicht beweisend — irgend welche Spuren eines hervortretenden Wuotankultes; kein Ort lässt sich mit Sicherheit auf die Gottheit zurückführen, keine Pflanzen, Sterne u. dgl., wie vielfach in Mitteldeutschland und dem Norden. Noch entscheidender ist der Name des vierten Tages der Woche. Grimm (Myth. I. 102 ff. III. 46 ff.) zeigt, wie man in allen germanischen Landen deutsche Gottheiten für die römischen setzte, als die römische Kultur die Namen der Wochentage nach Germanien brachte. Nur der »*dies Mercurii*« fand bei den Oberdeutschen keine entsprechende Wiedergabe. Während er sie doch bei allen niederdeutschen und nordischen Stämmen hat und hier *Wôdenesdæg, Werndei, Ôðinsdag*, u. s. w. lautet, ersetzt ihn in Oberdeutschland und weit nach Mitteldeutschland hinein das schon bei Notker belegte *mittawecha*. Da nun bair. *Eretag*, alam. *Ciesdac* zur Genüge zeigen, dass diese Stämme mit vollem Bewusstsein die heimischen Gottheiten für die römischen setzten, so kann sich das Fehlen eines **Wuotanestac*, den wir bei der untergelegten grossen Bedeutung des Gottes um so mehr vermissen dürften, nur daraus erklären, dass die oberdeutschen Stämme keine Gottheit verehrten, die sie für den röm. Mercurius einsetzen konnten, wie auch bei allen germanischen Stämmen keine den Saturnus wiederzugeben vermochte. Diesen negativen Zeugnissen gegenüber fällt das einzige des Jonas von Bobbio, der, ein Langobarde von Geburt, seine vita Columbani kurz nach 620 schrieb, nicht in die Wagschale: noch im 6. Jahrh. berichtet der gut unterrichtete Agathias (Hist. I. 7), wie die Franken auf religiösem Gebiete auf die Alemannen von Einfluss gewesen seien. Die Franken aber waren zweifellos Wôdansverehrer, und so liegt nichts näher als die Annahme, dass einzelne Teile Alemanniens von ihnen den Kult dieses Gottes angenommen haben. Somit bleibt Niederdeutschland bis tief nach Mitteldeutschland hinein, Dänemark und der skandinavische Norden als die eigentliche Stätte der Wôdansverehrung. In Skandinavien fliessen nun die Quellen ziemlich reichlich, namentlich in der norweg.-isländischen Skaldendichtung, wie sie die nordischen Könige liebten und pflegten. Und doch feiert fast nur die Dichtung diesen Gott sowie die Kreise, mit denen die Dichter in engstem Verkehre stehen, die grosse Masse des Volkes ist ihm gegenüber kalt. An Königshöfen bringt man ihm wohl Opfer und

[1] Es ist ganz unverständlich, wie man aus Martin von Bracara Wuotanskult bei den Sueben schliessen kann. Man lese nur das 7. Kap. seiner Correctio rusticorum, wo der *Iuppiter, qui magus fuerat* erwähnt wird, und jedem Vorurteilsfreien wird es sofort klar sein, was hier Martin vorgeschwebt hat.

weiht ihm Tempel, aber der norwegische Bauer verehrt nach wie vor seinen Þór oder seinen Frey und Njǫrð. Es ist Henry Petersens unbestrittenes Verdienst, die Thatsache bewiesen zu haben, dass sich der ganze nordische Götterglaube nur unter der Voraussetzung verstehen lasse, wenn wir den Ursprung der Oðinsverehrung ausserhalb des Nordens, in Deutschland oder in England suchen, wo diese viel älter sei als im Norden (Om Nordboernes Gudedyrkelse og Gudetro i Hedenold. Kbh. 1876). Wohl durchweht die Eddalieder wie die Skaldendichtung durchweg Oðinsverehrung, aber die volkstümliche Saga steht dazu in auffallendem Gegensatze: Þórr ist der *mest tignaðr* »der am meisten Geehrte«, er ist der allmächtige Ase (*áss inn almáttki*), der *potentissimus deorum,* wie ihn Adam von Bremen nennt, nirgends Óðinn. Þórs und Freys Bild werden oft erwähnt, nur einmal Óðins. Abgesehen von den Königsopfern gelten die Opfer nur Þór und Frey. Personen- und Städtenamen finden sich erst in späterer Zeit häufiger mit Óðin in Verbindung gebracht und zwar hauptsächlich in Südschweden, in alter Zeit herrschen Þor- und Freykomposita: Þórr allein weihte die Runen, nirgends Óðinn; alle Thingtage fielen auf den Þórsdag, nie auf Óðinsdag; Þors Hammer findet sich auf Ringen, Bracteaten, Schmucksachen, Óðins Speer oder seine Raben lassen sich nirgends nachweisen. Und selbst in der Eidesformel tritt nie Óðinn auf, sondern nur Freyr, Njǫrðr und Þórr. Hierzu kommt, dass auch in Dänemark die Óðinsverehrung nie besonders ausgebildet gewesen ist, da es Saxo Schwierigkeiten macht, die Gestalt des Gottes nach seinen norwegisch-isländischen Quellen recht zu erfassen, weil er nach diesen in gewissem Gegensatz zur dänischen Volksüberlieferung steht (A. Olrik, Sakses Oldhist. I. 30 ff.).

Diesen negativen Zeugnissen treten aber auch positive zur Seite: Die Heimskringla (S. 6 f.) kennt eine Sage, nach der Óðinn aus Saxland, worüber er König gewesen sei, über Dänemark nach dem Norden gekommen ist. Dieselbe Sage weiss auch die Snorra Edda zu berichten (AM. II. 252), und die Einkleidung der Gylfaginning setzt sie voraus. Nach anderer, wenn auch junger Aufzeichnung wird Óðinn geradezu als *Saxa goð* bezeichnet (Ftb. III. 246). Hierin mag auch der Kampf zwischen den Asen, von denen Óðinn allein mit Namen genannt wird, und den Vanen seine Erklärung finden: es ist der Kampf des einziehenden Gottes mit den früheren Göttern, der mit einer Vereinigung der beiden Götterfamilien endet, wobei jedoch Óðinn die Oberhand behält. Auch der alte Mythus von der Findung der Runen mag darauf hindeuten. Es steht fest, dass diese aus dem lateinischen Alphabete entstanden und über Deutschland nach dem Norden gekommen sind. Óðinn brachte sie mit, der Gott alles Zaubers. Ferner unterliegt es keinem Zweifel, dass der Kern der Sigurðslieder aus Deutschland nach dem Norden gelangte; in diesem scheint aber der Óðinsmythus ein unlösbarer Bestandteil, denn nur durch das Eingreifen Óðins in ihr Geschlecht erhalten die Vǫlsungen ihre Bedeutung: wo sie zu Hause sind, da muss man auch den Óðin verehrt haben und zwar als den höchsten Gott. Und wenn diese Sagen mit Bestimmtheit nach dem Norden wanderten, warum kann es dann nicht auch mit den Mythen von Óðin geschehen sein? Was uns daher die Edden und Skalden von Óðin erzählen, kam nicht zum geringen Teil aus der norddeutschen Tiefebene, wo wir allein mit Bestimmtheit eine ausgebildete Wôdansverehrung zur Zeit der Völkerwanderung finden, während sie der nordischen Volksüberlieferung in der eddischen und skaldischen Auffassung von Haus aus durchaus fremd war: hier spielte Óðinn keine andere Rolle als der Wode in der deutschen Volkssage, d. i. als Windwesen. Wo

wir also Wôdansverehrung finden, überall führt sie uns nach Niederdeutschland. Hier war es, wo die Sachsen noch im 8. Jahrh. diesem Gott abschwören mussten (MSD. LI), demselben Gott, den bereits ihre Vorfahren als den höchsten Gott im 5. Jahrh. mit hinüber nach England genommen hatten, von dem die sagenhaften Führer (Beda, Hist. eccl. I. 15) und später die angelsächsischen Könige ihre Abkunft herleiteten (Myth. III. 379), den sie für den Erbauer der Tempel, den Finder der Buchstaben und nach christlicher Auffassung für den Gott des Truges und der Diebereien hielten (Kemble, Die Sachsen I. 276 f.). Hier war es, wo die den Sachsen benachbarten Langobarden schon vor ihrem Zuge nach dem Süden, also ebenfalls im 5. Jahrh., ihn als Himmelsgott und Siegesherrn kannten (Paulus Diac., De gest. Lang. I. 8), und von hier, wo sie, selbst Wôdansverehrer, neben lauter Wôdansverehrern wohnten und mit solchen gemeinsam wanderten, mag die Auffassung stammen, dass er ein von allen Germanen verehrter Gott gewesen sei. Von hier nahmen ihn auch die Thüringer mit hinauf nach südlicheren Gegenden, wo wir ihn vor Einführung des Christentums als den höchsten und zugleich heilenden Gott finden (MSD. IV. 2). Ungewiss ist es, welcher deutsche Stamm es war, von dessen Einfall in Gallien der Verfasser der Miracula St. Apollinaris berichtet, den er »Hungri« nennt und die er als Wodansverehrer schildert (ZfdMyth. III. 393).

Diese Beispiele mehren sich noch durch die Fälle, wo Mercurius für Wôdan steht. Dass aber Mercurius stets Wôdan ist, lernen wir aus dem Namen des 4. Wochentages, von Paulus Diaconus (I. 9 *Wodan sane, quem adjecta litera Gwodan dixerunt, ipse est, qui apud Romanos Mercurius dicitur),* von Jonas von Bobbio *(alii ajunt, deo suo Vodano quem Mercurium vocant alii),* aus einem alten Bücherverzeichnis von Verlamacestre aus dem 10. Jahrh. (Myth. I. 100: *Mercurium, Voden anglice appellatum),* aus Geoffroy v. Monmauths Hist. Brit. *Colimus maxime Mercurium, quem Wodan lingua nostra appellamus)* und seinem isländischen Übersetzer (Ann. 1849 S. 6), aus Saxo Gram. (I. 275) und späteren altenglischen Quellen (Kemble, Die Sachsen I. 278). Deckte sich doch auch Hermes-Mercurius zum grossen Teil mit der ursprünglichen Gestalt des Wôdan (Roscher, Hermes als Windgott. Lpz. 1878). Setzen wir nun Wôdan für den Mercurius lateinisch schreibender Schriftsteller ein, so finden wir, dass bereits zu Tacitus Zeiten dieser bei den Völkern der unteren Rheingegend und von hier ostwärts am meisten verehrt wurde, denn nur auf diese Völker kann das *maxime colunt* (Germ. 9) gehen, wie uns nicht nur die Germania (c. 40. 43), sondern auch die anderen Werke des Tacitus (Hist. IV. 64. Ann. XIII. 57) und anderer Schriftsteller belehren. Hier verehrten ihn die Bataver im 2. Jahrh. unserer Zeitrechnung neben *Mars Tîu* und *Hercules Thonar,* wie die zu Rom gefundenen Votivtafeln der Gardereiterkaserne lehren (Zangemeister, Heidelb. Jahrb. V. 46 ff.), hier setzte ihm der Bataver Blesio als dem *Mercurio regi* einen Stein (Brambach, Corp. Inscr. Rhen. No. 70). Auch auf dem linksrheinischen Ufer, im Eifelgebiete, finden sich Spuren seiner Verehrung. An der oberen Ahr z. B. hat man Bruchstücke eines Altarsteines gefunden, der dem *Mercurio Hannini* geweiht war (Bonner Jahrb. 1873. 172 ff.; vgl. dazu Much, ZfdA. XXXV. 207 f., Siebs, ZfdPhil. XXIV. 145 ff.). Für die Verehrung des Gottes durch die Franken geben uns dann auch Gregor von Tours (Hist. Franc. II. 29), die Capitulare und Bussordnungen (Wasserschleben 353 ff.) neue Beweise, während uns auch unter dieser Voraussetzung oberdeutsche Belege durchaus fehlen. Nun ist aber der rege Verkehr der Römer mit den Germanen am unteren Rheine und von da landeinwärts seit Cäsar bekannt, wir wissen, dass

durch diesen Verkehr eine Menge römischer Kultur auf die Germanen überging (Mommsen, Röm. Gesch. V. 107 ff., Hübner, Röm. Herrschaft in Westeuropa S. 87 u. öft.), wir wissen u. a., dass wir den Römern die Namen der Wochentage, der Monate, das Alphabet verdanken (vgl. u. a. Strabo IV, 4: *παραπεισθέντες δὲ εὐμαρῶς ἐνδιδόασι πρὸς τὸ χρήσιμον, ὥστε καὶ παιδείας ἅπτεσθαι καὶ λόγων*; dsgl. Florus IV, 12). Wenn nun als Finder der Runen nach einem schönen nordischen Mythus Óðinn genannt wird, was hindert uns, diesen als den Gott aufzufassen, der in seiner Person die neuen Künste, die neue Kultur vereinte und weitertrug, nachdem er sich bereits, ehe er sie aufnahm, lokal d. h. in Nordwestdeutschland aus einem untergeordneten Gotte zum Hauptgotte entwickelt hatte? Aber auch diese Entwickelung lässt sich verfolgen.

Fast in allen Gauen, wo Germanen wohnen oder einst gewohnt haben, finden wir die Vorstellung vom Wutes- oder Mutes- oder wütenden Heere, vom Woejäger und ähnlichen Gestalten. Es ist längst erkannt, dass diese Beziehungen sprachlich mit Wôdan aufs engste zusammenhängen, nur können sie nicht Reste einer alten Wôdansverehrung sein, d. h. des Glaubens an einen Wôdan, wie ihn die nordischen Dichter kennen. Es ist ausgemachte Thatsache, dass all jene Erscheinungen nichts weiter als die Personifikation der bewegten Luft, des Windes sind und als solche oft mit Dämonen des Windes zusammenfliessen. Sie würden demnach den Wôdan nur von einer Seite darstellen, die in den Hauptquellen der Wôdansmythen ganz in den Hintergrund tritt. Hätte Wôdan in ganz Deutschland wirklich jene Macht und jenes Ansehen besessen, das er nach den nordischen Quellen, nach Paulus Diaconus, nach Tacitus in der unteren Rheingegend hatte, so wäre diese Einschränkung ganz unerklärlich. Diese mythischen Bilder müssen demnach älteren Volksglauben vertreten, wie schon richtig von W. Schwartz erkannt ist (Der Volksglauben und das alte Heidentum ². Berl. 1862).

Es tritt nun die Frage heran: ist das so entstandene Wesen, das noch überall im Volksglauben fortlebt, von Haus aus ein Dämon, der sich lokal zur höheren Gottheit entwickelt hat, oder ist es nur die eine Seite der Thätigkeit des alten Himmelsgottes und ist aus dieser Thätigkeit der alten Gottheit eine neue ersprossen, die in gewissen Gegenden der Mittelpunkt des Kultverbandes und hier zur höheren ethischen Gottheit emporgehoben wurde. Es lassen sich für beide Auffassungen Gründe anführen. Im Hinblick auf den vedischen *Vâta* »den Wehenden«, der sprachlich mit Wôde zusammenfällt, hat man das erstere für das wahrscheinlichere gehalten und mit dem Aufsteigen zur Gottheit zugleich die Weiterbildung von Wode zu Wôdan zusammengebracht (ZfdMyth. II. 326. ZfdA. XIX. 170 ff.). Auf der anderen Seite lässt sich feststellen: Verehrte man den Himmelsgott als höchstes Wesen, so muss man ihn auch mit den verschiedenen Himmels- und Lufterscheinungen in Verbindung gebracht haben. Indem man ihn aber als Gott des Windes auffasste, nannte man ihn *Tîwaz Wôdanaz* (Grimm, Gr. II. 157) oder nur *Wôdanaz, Wôdan.* Auf alle Fälle kannten ihn in dieser Eigenschaft, d. h. als Windgott, sämtliche germanischen Stämme, doch trat er durchaus nicht bei allen in den Mittelpunkt des Kultus, vielmehr scheint er bei den meisten ziemlich bei Seite geschoben zu sein. Er spielte hier nur eine untergeordnete Rolle, dem zu Ehren weder grosse Feste stattfanden noch Opfer galten, wie man sie in allen Lebenslagen der Stammgottheit darzubringen pflegte. Dagegen genoss er besondere Verehrung bei den nord- und westdeutschen Stämmen, wo er bei verschiedenen der Mittelpunkt des Kultverbandes gewesen zu sein scheint. Es ist dabei nicht zu vergessen, dass gerade

diese Völker zuerst dauernd sesshaft wurden, wodurch der Ackerbau in den Mittelpunkt ihrer Lebensinteressen trat. Bei ackerbautreibenden Völkern tritt aber der Windgott überall mehr oder weniger in den Vordergrund.

Als Gott des Windes war Wôdan aber zugleich der Führer des Totenheeres, und so kam es, dass ihn die römischen Schriftsteller mit ihrem Mercurius wiedergaben, der in echt römischen Inschriften der ersten Jahrhunderte unserer Zeitrechnung fast immer als Totengott erscheint (Brambach, Corp. Inscr. Rhenan. a. v. O.). Als dann die römische Kultur sich bei den Germanen immer mehr geltend machte, wurde Wôdan ihr Träger, wie überhaupt der Gott jeder höheren geistigen Entwickelung. Dieser Entwickelungsprozess mag in der Zeit zwischen Cäsar und Tacitus vor sich gegangen sein. Man vergegenwärtige sich das Zeitalter der ersten römischen Kaiser, die Feld- und Streifzüge des Drusus, Tiberius, Varus, Germanicus, ihre Gewaltherrschaft in den germanischen Gauen, und man wird den gewaltigen Einfluss römischer Sitten und römischen Geistes erklärlich finden. Und als dann die Franken als neuer Völkerbund am unteren Rheine auftraten, da waren sie besonders Wôdansverehrer und wurden Träger des Wôdanskultus und mit ihm höherer geistiger Kultur. Neben ihnen mögen schon frühzeitig weiter ostwärts wohnende Völker wie Chauken und Langobarden, vielleicht auch Sachsen Wôdansverehrer gewesen sein. Von hier aus drang der Kult rheinaufwärts von den Franken zu einem Teile der Alemannen. Die Sachsen aber nahmen ihn bei ihrer Wanderung nach Britannien mit auf dieses Inselreich, und wenig später mag er über Dänemark nach dem Norden gekommen sein, wo er in gewissen Kreisen und Gegenden die alte Freys- und Þorsverehrung verdrängte und unter den nordischen Skalden seine höchste Blüte erreichte. Auch bei den Gauten in Schweden scheint er Verehrung genossen zu haben. Wenigstens dürften seine Beinamen *Gautr* »der Gaute« und *Gautatýr* »Gott der Gauten« dafür sprechen (Erdmann, Ant. Tidsk. f. Sv. XI. 4, 34).

§ 56. Wôdan Gott des Windes. Aus der indog. Wz. *vâ* »wehen«, auf die auch unser »Wind« zurückgeht, ist auf gleiche Weise, wie das arische *vâta* »die bewegte Luft, der Wind« (Spiegel, die arische Periode S. 157 f.) ein germanisches **vôtha* hervorgegangen, das schon in gemeingerm. Zeit nicht nur die heftige Bewegung der Luft, sondern auch des menschlichen Geistes bezeichnete. Durch die Weiterbildung durch das Suffix *-ano* entstand daraus der *Wôdanaz,* den wir ndd. als *Wôdan,* oberd. als *Wuotan,* altn. als *Óðinn* zur Gottheit erhoben finden. Dieser alte Windgott, der als solcher zugleich Führer der Totenschar war, die in der bewegten Luft daherfuhr, war allen germanischen Stämmen gemeinsam und hat sich fast überall noch bis heute im Volksglauben erhalten. Allein wir haben weder bei den ingvæonischen noch bei den erminonischen Stämmen irgend welchen Anhaltspunkt, dass er besondere Verehrung genossen hätte, ja er scheint in manchen Gegenden schon in alter Zeit mit den Dämonen des Windes zusammengefallen zu sein. Bald erscheint er allein, bald mit seinem Gefolge, seinem Heere, dem Seelenheere der Toten. Fast in ganz Schwaben sind die Mythen vom *Wutes-* oder *Mutesheer* oder schlechthin von *'s Wuotas* verbreitet. Es saust in der Luft, macht oft wunderbare Musik und wird begleitet von heftigem Sturme. Ein Mann reitet voraus und ruft den Leuten zu »aussem Weg! aussem Weg!« Dieser Vorreiter ist derselbe, der anderenorts »*Schimmelreiter*« oder »*Breithut*« heisst, der auf weissem oder schwarzem Rosse durch die Luft reitet, oft selbst ohne Kopf oder mit kopflosem Pferde. Wo er hinkommt ist Windstoss; die Bäume krachen und es saust durch die Luft (E. Meyer, Sagen aus Schwaben I. 103 ff. Birlinger, Volkstümliches aus Schwaben 1. S. I. 26 ff. 2. S. 89 ff.).

Ganz ähnlich tritt er in Österreich auf. Als *Wotn* jagt er mit Frau *Holke* durch die Luft, auf weissem Rosse, in weiten Mantel gehüllt, einen breitkrämpigen Hut auf dem Kopfe, ganz wie wir in nordischen Quellen von Óðin erzählen hören (Vernaleken, Mythen und Bräuche in Österreich S. 23 ff.). Ebenso erscheint er als *Wuetes* in Baiern (Panzer, Bayrische Sagen I. 67), daneben findet sich hier das »wütende Heer« (ebenda II. 199). *Wudesheer* heisst in der Eifel ein fürchterlicher Sturmwind, der die Bäume entgipfelt (ZfdMyth. I. 315 ff.); »*Wütenheer*« nennt man ihn im Voigtlande (Eifel, Sagenbuch des Voigtl. 114 ff.). Ausser diesen Namen tritt dieselbe Erscheinung nur wenig abweichend auch in diesen Gegenden als »*wilde Jagd*« oder »*wildes Herr*« oder »*wilde Gjaig*« oder »*wilde Gjâd*« (in Kärnten, ZfdMyth. IV. 409) auf, ihr Führer ist der »*wilde Jäger*«. Gleich verbreitet ist sie unter derselben Bezeichnung auch in Norddeutschland. Sie begegnet hier als *Woejäger, Woejenjäger, Joejäger, Nachtjäger, Helljäger,* in Westfalen namentlich und weiter östlich davon als *Hackelberg* oder ursprünglicher *Hackelberend* (Mantelträger) oder auch als *Herodes* udgl. (Kuhn und Schwartz, Norddeutsche Sagen; Kuhn, Westfälische Sagen; — Niedersächs. Sagen von Schambach und Müller), in der Lausitz als *Dietrich von Bern,* in Schleswig als *Herzog Abel,* im Riesengebirge als *Rübezahl.* Sagengestalten sind hier an seine Stelle getreten oder lokal entwickelte Dämonen. In Mecklenburg sagt man, wenn man das wütende Heer zu hören glaubt, »*der Woode thüt*« (Adelung unter wüten), der Dämon, der namentlich in den Zwölfnächten als *Wode, Waud, Wor* durch die Lüfte fährt (Bartsch, Mekl. S. I. 3 ff.), und in Schleswig-Holstein reitet der *Wode* auf grossem weissen Rosse in den zwölf Nächten durch bewaldete Gegenden (Müllenhoff, Sagen der Herzogtümer Schleswig-Holstein 372 f.). Aber auch über die Grenze Deutschlands hinaus finden sich dieselben Vorstellungen unter ganz gleichem Namen. *Det er den flyvende* oder *vilde Jæger,* sagt der dänische Bauer, wenn es bei nächtlicher Weile durch die Lüfte saust, und nennt ihn bald *Kong Volmer,* bald *Grøn Jette,* bald *Palne Jæger* (Thiele, Danmarks Folkesagn II. 113 ff.). Auch in Schweden ist die Sage von ihm weit verbreitet. In Småland kennt man *Odens Jagt;* wenn es stürmt, sagt man, *Oden far förbi* oder *Oden jager;* er erscheint hier ebenfalls meist reitend und mit breitrandigem Hute, begleitet von zwei oder mehreren Hunden (Lundgren, Hedn. Gudatro i Sverge 57 ff.; Rietz, Svensk dial. u. Oden). Wir sehen also, dass diese persönliche Auffassung des Windes über die ganze germanische Welt verbreitet ist und deshalb uralt sein muss. Zeitlich lässt sich diese Vorstellung vom Wuotes-Heer bis ins Mittelalter zurückverfolgen. In einer alten Beschwörungsformel Mitteldeutschlands aus dem Anfange des 14. Jahrhs. wird *wutanes her unde alle sine man* erwähnt (Sitzungsber. d. bayr. Akad. 1867. 2 S. 7); im Reinfried von Braunschweig (V. 479 um 1300) heisst es von den Rittern sie »*ruschent sam das Wuotes her*«. Andere mhd. Gedichte nennen *daz wütende her, daz wutend her, das woden her, des tûvels wûtendes her* udgl. In vielen Gegenden hat sich dann der Mythus weiter entwickelt: man glaubte, der Wode jage einem weiblichen Wesen nach, und so entstand der weitverbreitete Mythus von der Jagd nach *Moos-, Wald-* oder *Holzfräulein,* an deren Stelle vielleicht durch Volksetymologie die *Windsbraut* getreten ist. Zuweilen bringt man ihm und seinem Gefolge, namentlich seinen Hunden und seinem Pferde, Futter. Das sind Überbleibsel alter Opfer, die man dem ursprünglich Gotte brachte. So füttert man in Niederösterreich noch heute den Wind, damit er in der Heuernte nicht wehe (ZfdMyth. IV. 148), oder giebt ihm sein Teil (in Kärnten, ebd. IV. 300) oder spendet es seinen Hunden (Nordd. S. S. 67) oder seinem Kinde (Myth. III, 443) u. dgl. Finden wir so die Vor-

stellung von *Wodes* oder dem *wütenden Heere* über die ganze germanische Welt verbreitet, steht dann ihr enger Zusammenhang mit Wôdan fest, lässt sich diese Gottheit als Mittelpunkt des Kultes aber nur in einzelnen Gegenden Germaniens erweisen, während andere sie fast ganz vernachlässigen, so liegt hierin der Schlüssel zum Verständnis des Wesens und der Geschichte des Gottes. — Wie jene Vorstellungen vom Wudes oder wütenden Heere sich schon im Mittelalter nachweisen lassen (s. o. und Myth. II. 766), so finden wir auch in altnordischen Quellen Überreste der Verehrung Wôdans als alten Windgottes. Schon Namen lassen ihn als solchen erkennen. Er heisst *Geigud̄r* oder *Váfud̄r,* beides Worte, die auch den »Wind« bezeichnen (Falk, PBB. XIV. 35, 36). Er reitet durch Luft und Meer (SnE. I. 120). Dann ist seine ganze Erscheinung dieselbe wie in den deutschen Sagen. Er eilt daher auf seinem weissen, achtbeinigen Rosse *Sleipnir,* das nach jungem Mythus vom Hengst Svad̄ilfari mit Loki als Stute gezeugt ist (SnE. II. 179; vgl. auch *album flectat equum* Sax. I. 107). Er ist eine hohe Gestalt mit langem, weissem Barte, umhüllt von einem weiten dunkeln oder gefleckten Mantel, unter dem er seine Schützlinge durch die Lüfte trägt (Saxo I. 40), auf dem Haupte hat er einen breitkrämpigen Hut, den er oft tief ins Gesicht hereindrückt, sodass man von diesem nichts sehen kann. Nach anderer Sage reitet er unter heftigem Lärm auf grauem Rosse durch die Lüfte und trägt zündende Flammen in der Hand (Njála Kap. 125; dazu Nord. Tidskr. f. Hist. IV. 176). Bald erscheint er blind, bald aber auch einäugig, eine Vorstellung, die die durch die Wolken durchbrechende Sonne erzeugt haben mag, denn auf den Wolken fährt der Sturmgott daher. Eine Reihe seiner Namen hat in dieser äusseren Erscheinung ihre Wurzel: er heisst *Hárbard̄r* d. i. Graubart, *Sid̄skeggr* und *Sid̄grani* der Langbart, *Grani* der Bärtige, *Hǫttr* der Hut, *Sid̄hǫttr* der Schlapphut, *Grímr* und *Grímnir,* der Verlarvte. Auf Sleipnir reitet er nach Niflhel (Vegtkv. 2). Als der blinde Gast fragt er in seinem Rätselstreite König Hreid̄rek, wer das Paar wäre das zum Thing reite, mit drei Augen und zehn Füssen und einem Schwanze und über die Lande streiche, worauf Heid̄rekr antwortet, dass es Ód̄inn auf Sleipnir sei (Hervarars. Ausg. Bugge 262), dem trefflichsten aller Rosse. Einst lässt er bei einem Schmiede sein Ross beschlagen und schwingt sich, nachdem er sich als Ód̄inn zu erkennen gegeben hat, mit ihm über einen sieben Ellen hohen Zaun und verschwindet in der Luft (Fms. IX. 175 f.). Das ist dasselbe Pferd, um welches Starkader im Lübecker Schwerttanzspiele den Gott bittet (*Hellige Wode, nû lên mi dîn pêrd* ZfdA. XX. 13). In der eddischen Dichtung führt es den Namen *Yggdrasill* »Ross des Ygg« und weidet im Geäst des grossen Weltenbaumes (Eiríkr Magnússon, Odins Horse Yggdrasill, Lond. 1895). Als Windgott ist natürlich Wôdan-Ód̄inn weit gewandert, er ist der unermüdliche Wanderer, der *viator indefessus* (Saxo I. 128); er heisst daher *Gangleri* »der Wanderer«, *Gangrád̄r* »der Wegwalter«, *Vegtamr* »der Weggewohnte« u. dgl. Zu Frigg sagt er selbst, dass er viel umhergefahren (Vaf̄r. 3), wie er auch dem Vaf̄rúd̄nir entgegnet, dass er lange unterwegs gewesen sei. Daher nennt ihn noch Snorri in der Heimskr. »weitgereist« *(víd̄ǫrull* 5 [6]), ja schreibt ihm sogar, wie in der Edda dem Frey, das Schiff *Skid̄bland̄nir* zu, die Wolke, die dem Sleipnir entspricht (Heimskr. 8 [16]). Wôdan-Ód̄inn gleicht hierin dem indischen *Vâta,* dem Immergeher, Immerwanderer (Schwartz, Poet. Nat. II. 70 f.). Als Windgott besitzt Wôdan-Ód̄inn auch die Proteusnatur wie kaum ein anderer Gott: alle möglichen Menschen- und Tiergestalten nimmt er an. Bald erscheint er als Knecht, der sich als Erntearbeiter verdingt, bald als Fährmann, der den toten Sinfjǫtli über den Sund schafft; in Schlangengestalt gelangt er zur Gunnlǫd̄, als Adler entführt

er ihrem Vater den Dichtermet. — Neben dieser altgermanischen Gottheit, die sich im Winde offenbart und im Grunde nur die Personifikation des Windes ist, erscheint aber der nordische Óðinn auch als Herr des Windes und des mit diesem im engsten Zusammenhange stehenden Wetters. So rufen ihn die Isländer um günstigen Fahrwind an (Fms. II. 16), denn er giebt solchen den Männern (Hyndl. 3). Nach der Heimskringla beruhigt er die Wellen und lenkt die Winde, wohin er will (8 [16]). Ein Beispiel dazu findet sich in den alten Liedern von Sigurð. Als dieser sich mit seinem Heer auf der See befindet, um Vaterrache zu nehmen, hat sich heftiger Sturm erhoben. Da erscheint auf einem Bergvorsprunge Óðinn, und sobald dieser auf einem der Schiffe Aufnahme gefunden hat, legt sich das Wetter (Regm. 16 ff.). Weil er über das Wetter herrscht, heisst er *Viðrir* »der Wettermacher« (Fms. X. 171), und der Runenmeister des Ljóðatal hat ihm abgelauscht, wie man Wind und Wellen beruhigen kann (Háv. 152). Und wenn der Sturm dahersaust, da zürnt Óðinn (Fas. I. 501), da wird er zum *Ygg*, zum Schrecken der Menschen.

In seiner Erscheinung als Windgottheit müssen dann auch die Tiere, die ihn begleiten, die Gegenstände, die ihm eigen sind, ihren Ursprung haben. Wie dem wilden Jäger oder dem Wode eine Schar Hunde folgt, wie in der schwedischen Odensjagd den König ebenfalls zwei Hunde begleiten, so finden sich in der Umgebung des Gottes die beiden Wölfe *Geri* d. h. der Gierige und *Freki* der Gefrässige (Grímn. 19). Ein Sinnbild der bewegten Luft sind wohl auch die Raben *Huginn*, der Gedanke, und *Muninn*, das Gedächtnis, deren Namen schon ganz in die Zeit später dichterischer Reflektion fallen. Tagtäglich fliegen sie über die Erde und bringen Óðin Nachricht aus allen Gegenden (Grímn. 20). Das ist ein ganz junger nordischer Zug, als schon aus dem beweglichen Luftgotte ein allgebietender Herrscher nach dem Vorbilde der norwegischen Könige geworden war, dem aber dasselbe Naturbild zugrunde liegt, wie in dem neuisländischen Volksliede, wo es heisst:

Und die Raben jagte der Sturmwind,
Und der Sturmwind rauschte dahin auf den Wolken. (Z. f. vergl. Litt. 1878.)

In seiner Hand trägt Óðinn den Speer *Gungnir*, einst von Zwergen, den Ívaldissöhnen, gemacht und von Loki dem Gotte gegeben (SnE. I. 342). Es ist der Blitz, den der Gott aus dunkler Wolke hervorschleudert. In der Volkssage tritt diese Waffe zurück, da man hier Óðinn weniger als einen Gewittergott kennt. Überhaupt war dieser Speer schon ziemlich zeitig in seiner ursprünglichen Bedeutung vergessen: er war zum Symbol des Schlachtengottes geworden, der an der Schlacht selbst Teil nahm und seinen Speer nach den Gegnern seines Schützlings schleuderte. So lehrte er selbst König Eirik den Speer über seine Feinde schwingen und ihnen die Worte zurufen: »Óðinn hole euch alle« (Fms. V. 250). — Der Aufenthaltsort Wôdan-Óðins als Windgott sind die Berge oder die als Berge gedachten Wolken, die ja mit jenen überall zusammenfliessen (Roscher, Hermes 20 f.). Aus den Bergen scheint der Wind zu kommen, nach den Bergen scheint er zu gehen. Er nennt sich selbst den »Alten vom Berge« (Regm. 18), Skalden nennen ihn *fjallgautr* oder *fjallgeiguðr* »Felsengott«. Über ganz Deutschland, England, Skandinavien sind Wôdansberge weit verbreitet (Myth. I. 126 f., Kemble, die Sachsen I. 280). Óðinn gleicht hierin dem im Berge geborenen Hermes. Kommt doch auch der wilde Jäger der deutschen Volkssage meist aus den Bergen, zumal aus dem Venusberge.

Aus dieser alten Vorstellung des Windgottes haben sich die anderen göttlichen Seiten Wôdan-Óðins entwickelt. Diese Weiterentwicklung ist zum

Teil lokaler Art; sie muss im Hinblick auf das Zeugnis des Tacitus schon in der vortaciteischen Zeit liegen. Nur seine Auffassung als Totengott scheint schon der gemeingermanischen Periode anzugehören; sie ist entstanden aus der Vermischung alten Seelenglaubens mit jüngerem Götterglauben: da das Heer der Seelen im Winde daherfuhr, wurde der Windgott der Herr dieses Heeres.

§ 57. Wôdan-Óðinn als Totengott. Nach der Vorstellung unserer Vorfahren lebten die Seelen der Verstorbenen, die dem Lufthauche glichen und sich im Winde offenbarten, bald in Bergen, bald in Sümpfen und Teichen. Da man aber auch von Wôdan annahm, dass er im Berge weile, wenn Luftstille war, da man auch seine Existenz in dem Heulen des Sturmes wahrnahm, so brachte man die Toten mit ihm in engen Zusammenhang: in der stürmischen Luft, namentlich während der Zwölfnächte, glaubte man ihn mit der Schar der Gestorbenen daherfahren zu sehen. Diese Vorstellung von Wôdan war namentlich in Norddeutschland zu Hause, wie schon der Name *Helljäger* für den Führer der wilden Jagd lehrt (Nordd. S. 275, Westph. S. 300 u. öft.). Aus dem Mythus vom Verweilen des Gottes im Berge entwickelte sich die Vorstellung von Valhǫll und ihren Bewohnern, die nichts anderes ist als ein nordisches Gegenstück der vielen Sagen vom bergentrückten Kaiser. So wird in der Yngl. s. erzählt, dass König Svegðir sich aufgemacht habe, Óðin in Goðheim zu besuchen. Da sei er an ein Gehöft gekommen, »at Steini« genannt, weil es neben einem grossen Felsen lag. Am Eingang dieses Felsens stand ein Zwerg und forderte den König auf einzutreten, wenn er Óðin besuchen wolle. Svegðir thut es, aber alsbald schliesst sich der Stein und der König wird nimmer gesehen (Heimskr. 12/13). Hier zeigt sich noch klar der natürliche Hintergrund der poetisch ausgeschmückten Valhǫll. Diese ist ursprünglich nichts anderes als das Totenreich, und im Zusammenhange hiermit steht auch Óðins Name als *Valfaðir* oder *Valgautr*, d. i. Totenvater, Totengott, oder *Valkjósandi* »Totenwähler« (Kormakss. Str. 23, vgl. Bugge, Aarb. 1889. S. 54). Noch heute leben Spuren dieser alten Vorstellung vom Totengotte Óðin im Norden fort: Der Halleberg in Vestergötland in Schweden heisst auch Vålehall, in seiner Nähe hat sich früher eine Óðinsquelle befunden (Rietz, Sv. Dial.-Lex. 789). Daher entstand der Glaube, dass man bei Óðin gasten werde, und *til Óðins fara* »zu Óðin fahren« ist eine geläufige Wendung für »sterben«. Vor allem gehören ihm die Gehängten, weshalb er die Namen *Hangagoð* oder *Hangatýr* oder *dróttinn hanga* führt. So ist er auch *valdr galga* d. h. Herr der Galgen, zumal er unter diesen besonders gern verweilt (Heimskr. 8). Diesem Mythus entsprechend erzählt die deutsche Volkssage, dass sich einer erhängt habe, wenn starker Wind weht. Seine vollste Entwicklung erhielt dann dieser Valhǫllglaube in der Wikingerzeit, in der das ältere Totenreich zu einem Kriegerparadiese wurde (PBB XII. 221 ff.). Als Totengott erscheint Óðinn auch als Ferge: so nimmt er Sigmund seinen toten Sohn Sinfjötli ab und fährt ihn hinaus ins Meer (Frá dauða Sinfj.). Erscheint er aber als Totengott, so war es nur noch ein Schritt, dass er auch zum Gott des Todes und Herr über das Leben der Menschen wurde. Als Schlachtengott erwählt er sich seine Opfer, und seine Begleiterinnen, die Valkyren, haben die Aufgabe, die dazu bestimmten Helden zu fällen. Gegen Opfer verlängert er König Aun von Schweden das Leben und verspricht ihm, dass er immer leben solle, solange er ihm den Zehnten gäbe (Heimskr. 22). Starkaðr verdankt ihm sein langes Leben, den Haddingus entreisst er dem Untergange und stärkt ihn mit erfrischendem Nasse. Ja selbst Tote vermag er wieder zum Leben zu bringen (Heimsk. 8[21]). Die letztere Auffassung Odins als Herr über Leben und Tod lässt sich nur bei den Nordländern

nachweisen, während er bei den anderen germanischen Stämmen ausschliesslich als Führer oder Herr der Toten auftritt.

§ 58. Wôdan-Óðinn als Gott der Fruchtbarkeit. Der Wind gilt als Bringer der Fruchtbarkeit. »Viel Wind viel Obst« sagt eine alte Bauernregel, und »ohne Wind verscheinet das Korn«. Mit dieser alten Auffassung hängt es zusammen, dass der Windgott Fruchtbarkeit bringe. Das Volk im Aargau freut sich, wenn das Guetisheer schön singt, denn dann giebt's ein fruchtbares Jahr (Rochholz I. 91). Ist aber das Getreide gehauen, dann will man sich auch dem Gotte dankbar erweisen. Fast überall in germanischen Gauen lässt man auf dem Felde noch Ährenbüschel stehen. Diese mögen in einzelnen Gauen dem Wôdan als Wind- und Feldgotte gegolten haben. Der Norddeutsche lässt die letzten Halme »dem *Woden* für sein Pferd«; ebenso lässt der Schwede für Odens Pferde die letzten Halme; in Mecklenburg rief man daher: »*Wode, Wode, hale dinem Rosse nu Foder*«. Oft wird dieses Halmbüschel mit Blumen geschmückt. Ganz ähnliche Gebräuche finden wir in Deutschland überall. Mancherlei, wie die Bezeichnung *Vergodendel* für das Erntefest (Kuhn, Märkische Sagen S. 337 f.) oder das *Wodelbier* in manchen Gegenden Norddeutschlands hat man früher ebenfalls als Reste alten Wôdankultes angesehen, doch lässt neuere Forschung diese Zeugnisse mit vollem Rechte nicht gelten (Knopp, Zsch. f. Volksk. III. 41 ff.; Am Urquell VI. 49 ff.). Nach dem färöischen Lokkatáttur besitzt ferner Óðinn die Kraft, ein Getreidefeld in einer Nacht wachsen zu lassen (Hammersh. Fær. Kv. I. S. 140). Daher baten die Nordländer Óðin im Mitwinteropfer um guten Jahresertrag und um Gedeihen der Saat (Heimskr. 9). Als einst bei den Schweden Miswachs eingetreten war, verbrannten sie ihren König Ólaf trételgja und weihten ihn Óðin (Heimskr. S. 37). So zeigt sich diese Entwicklungsstufe des Wôdankultes bei vielen Germanenstämmen als eine im Volke wohlbekannte, die vielleicht so alt ist, wie der Ackerbau bei den Germanen überhaupt.

§ 59. Wôdan-Óðinn als Kriegsgott. Bei den ältesten nordischen Skalden finden wir das weit verbreitete und in allen Gegenden bekannte Bild, die Schlacht als das Wetter, den Hagel, den Regen, den Sturm, das Thing Óðins zu bezeichnen, wie auch als Schwertregen, Speerwetter, Lanzensturm udgl. In diesen dichterischen Bezeichnungen zeigt es sich noch klar, wie die Auffassung von Óðin als Schlachtengott aufs engste mit seiner ursprünglichen Windnatur zusammenhängt: der Sturm in der Luft war den nordischen Dichtern ein Bild des Kampfes auf der Erde, und wie der Windgott jenen leitete, so nahm er natürlich auch an diesem teil. *Wodan id est furor,* sagt Adam von Bremen (Lib. IV. Kap. 26), *bella gerit hominique ministrat virtutem contra inimicos.* Auch in dieser Stelle scheint der ganze Mythus in seiner vollen Entwicklung klar vor Augen zu liegen. Der im Sturme daherbrausende Gott muss natürlich in erster Linie selbst Krieger sein. Im Waffenschmucke prangte er daher im Tempel zu Upsala. *Sculpunt armatum sicut nostri Martem,* sagt derselbe Adam von Bremen; *armipotens* nennt ihn Saxo und sagt von ihm, dass er »*usu bellorum callere*«. Auch die nordischen Lieder wissen ihn mit trefflichen Waffen ausgerüstet (*vápngofugr* Grím. 19), und Snorri nennt ihn einen mächtigen Heermann, der in jedem Kampfe den Sieg davon trage (Heimskr. 5). Im Zankgespräch mit Thor (den Hárbl.) rühmt er sich seiner Kriegsthaten, nennt »Kampfheld« seinen Gesellen, wie er auch dem Sigurð gegenüber seiner Kämpfe gedenkt. Als Führer der Scharen im Kriege heisst er Heervater oder der Heerfrohe (*Herfaðir, Herjan, Herteitr* udgl.). Nach späterem Mythus geht überhaupt auf ihn der erste Krieg zurück: als die Riesen die unheilstiftende Gollveig zu den Asen geschickt hatten, da

schleuderte Óðinn den Speer, und hierdurch war der Anfang aller Kämpfe gemacht (Vsp. 21 f.). Und wie er den Krieg in die Welt gebracht hat, so regt er ihn immer und immer wieder an: er erregt Streit unter Verwandten (Helg. Hund. II. 33) und verbietet diesen (Fas. I, 145); er spornt Harald Hilditǫnn an zur Schlacht, in der dieser fällt (Saxo I. 363); er nimmt im Kampfe selbst Partei wie die homerischen Götter (Herv. Bugge 283[9]. 284[1]). So ist er der oberste Leiter aller kriegerischen Unternehmungen. Als der gewaltigste aller Krieger muss er natürlich auch den Sieg in seinen Händen haben, wie er auch die Seinen mit siegbringenden Waffen ausrüstet (Hyndl. 23). So heisst er *Sigfaðir* oder *Siggautr* u. ähnl. Er herrscht über den Sieg der Männer (Ftb. I, 388), leiht dem Dag seinen Speer (Helg. Hund. II. 27 f.), bestraft Brynhild, weil sie gegen seinen Willen den Sieg verliehen hat (Helr. 8 f.). Von Loki wird dem Gotte u. a. vorgeworfen, dass er ungerecht den Sieg gespendet habe (Loks. 22). Sigtún heisst im Hinblick auf diese Thätigkeit Óðins Burg (SnE. II. 253). Daher opfern ihm die Fürsten und bitten ihn um Sieg: Haralds Vater Hálfdan opferte ihm, während der Sohn dem Thor opferte (Fms. X. 178); Eirikr weiht sich ihm selbst (Fms. V. 250); Haraldr Hilditǫnn verspricht ihm alle Gefallenen, wenn er den Sieg über König Hring davontrage (Fas. I. 380); Einarr Orkneyjajarl lässt Hálfdan hálegg einen Adler auf den Rücken einritzen, alle Rippen zerbrechen und die Lungen herausziehen und weiht ihn so dem Óðin für den Sieg (Orkn. S. c. 8). Hierdurch wird Óðinn aber namentlich der Gott der Krieger, vor allem der Fürsten, die von ihm ihre Herkunft ableiten, was er im Hárbarðslied selbst von sich sagt, wie es in der Gautrekssaga von ihm heisst, dass er nichts mit Knechten zu thun haben wolle (Fas. III. 8). Es liegt nahe, gerade diese im Norden so ausgeprägte Thätigkeit Óðins dem Dichterwirken in der Umgebung Haralds und seiner Nachfolger zuzuschreiben. Ihre volle Entfaltung mag sie hier wohl auch erreicht haben, allein die Wurzel gehört entschieden den südgermanischen Ländern an. Schon Paulus Diaconus kennt Wôdan als Siegesgott, wenn er erzählt, dass die Wandalen Wôdan um Sieg über die Winiler gebeten hätten, und dass dieser den Sieg demjenigen Volke versprochen hätte, welches er nach Sonnenaufgang am folgenden Morgen zuerst sähe (Hist. Lang. I. 8). Ebenso setzen die Stammtafeln der angelsächsischen Könige, die fast alle von Wôdan ausgehen, eine Verehrung dieses Gottes als Kriegs- und Siegesgottes voraus, wie auch in Æðelvearðs Chronik geradezu gesagt wird, dass man Wôdan »*victoriae causa sive virtutis*« geopfert habe (Kemble, Die Sachsen I, 276). Diese Wodansverehrung müssen Sachsen und Langobarden mit aus ihrer niederdeutschen Heimat gebracht haben, da bei beiden die Mythen hier einsetzen. Dadurch steht für die Zeit der Völkerwanderung in diesen Gegenden eine Wodansverehrung fest, die ganz der Verehrung Óðins an den nordischen Königshöfen entspricht. Allein diese Verehrung lässt sich bis zur Taciteischen Zeit hinauf verfolgen: wenn nach der Römer Bericht in Nordwestdeutschland dem Mercurius als dem höchsten Gotte Menschenopfer gebracht worden sind (Germ. 9), so setzt dies eine Verehrung desselben als Kriegsgottes voraus. Seit wann aber dieser Gott in jenem Teile Germaniens diese Rolle gespielt hat, lässt sich nicht entscheiden, doch mögen die letzten Jahrhunderte vor oder die ersten nach dem Beginn unserer Zeitrechnung dem rechten Zeitpunkt nicht fern liegen.

§ 60. Valhǫll. Valhǫll ist von Haus aus nichts anderes als das Totenreich, sie deckt sich mit dem Reiche der Hel oder dem Nobishaus altdeutscher Quellen. Dieses Totenreich trat in engste Beziehung zu dem zum Totengotte gewordenen Windgotte, dieser wurde Herr von Valhǫll. Als dann

in der Wikingerzeit der Krieger sein Leben nach dem Tode in ähnlicher Weise wie auf Erden fortsetzen wollte, da wurde Valhǫll zu einem herrlichen Kriegerparadiese, in dem gekämpft und gezecht wurde, in dem Kampfjungfrauen den Becher und das Horn reichten, in dem Óðinn das Regiment führte, zu dem allein der in der Schlacht gefallene Kämpe gelangen konnte. Ob wir ausserhalb des skandinavischen Nordens ähnliche Vorstellungen von einem Wôdansreiche nach dem Tode gehabt haben, lässt sich nicht erweisen, doch machen es die vielen Sagen von den bergentrückten Kaisern, die im Grunde auf denselben Vorstellungskreis zurückgehen, wahrscheinlich. Auch im Norden ist diese Vorstellung nur einseitig weitergebildet, wir finden sie nur bei den Skalden, nicht aber im eigentlichen Volksglauben. Hier scheint Valhǫll nichts anderes als das Totenreich geblieben zu sein, in das alle gelangen, ganz ähnlich der Behausung der Hel. Neben diesem treffen wir die herrlich ausgestattete Valhǫll, die uns die Grímnismál vor allem vor Augen führen. Als herrliche Burg schildert sie der Dichter, in der Óðinn mit den im Kampf gefallenen Recken lebt, die am Tage kämpfen, des Abends aber zechen. Ein Teil dieser Burg mag *Vingólf* gewesen sein, das wir nur aus Snorris Edda kennen (AM. Ausg. II. 260. 265). Und auch diese Quelle widerspricht sich an den beiden Stellen, wo wir den Namen finden, indem sie das einemal den Saal als Aufenthaltsort der Göttinnen, das anderemal als Tummelplatz der Einherjer auffasst. So kommt es, dass man Vingolf bald als Weinhalle (PBB. XIV. 369 ff.), bald als das freundliche, hübsche Haus (Ark. f. n. fil. VII. 280 ff.) oder gar als die »Halle der Liebenden, wo die Schildjungfrau den unsterblichen Volkshelden beglückt« (ZfdA. XXXVI. 32 ff.), gedeutet hat. Trotz der Einwände, die dagegen vorgebracht sind, ist Braunes Deutung als »Weinhalle« im Hinblick auf *Vínheimr* des Einar Skálaglamm (Valhǫll, Heimskr. Ausg. F. Jónsson S. 250) die einleuchtendste. — Jene Burg liegt in *Glaðheim*, »der Welt der Freude« (Grím. 8). Ihr Dach ist mit Gold bedeckt, daher heisst sie die Goldglänzende. Ein Wolf hängt am westlichen Thore, darüber schwebt ein Adler, das Wappenschild des Herrn, der ja selbst den Namen Ǫrn d. h. »Adler« führt. Das Innere ist nach echter Kriegerweise ausgeschmückt: Speere und Schilde hängen an den Wänden, Brünnen bedecken die Bänke (Grím. 9. 10). Sie besteht aus vielen Hallen, und durch mehrere hundert Thüren gehen die Einherjer aus und ein. Nach aussen ist sie durch das Thor *Valgrind* und den Fluss *Valglaum* abgeschlossen. Auf dem Dache der Burg weidet die Ziege *Heiðrún*, aus deren Eutern den Einherjern der Met zuströmt. Sie frisst vom Baume *Læráð*, der sich vor der hohen Halle erhebt. Misverständnis hat ihr den Wolkenhirsch *Eikþyrnir* zugesellt, dessen Geweihe der Regen entströmt (Grím. 25 ff.). Hier thront Óðinn wie ein König, ihm zu Füssen seine beiden Wölfe *Geri* und *Freki*, auf den Schultern seine Raben *Huginn* und *Muninn*, die ihm alltäglich schon vor Frühstück Kunde von dem bringen, was sich auf der Welt zugetragen hat. Wir sehen hierin schon die volle Weiterbildung des Toten- zum Himmelsgotte. Natürlich ist er in erster Linie von den andern Göttern und Göttinnen umgeben. Daneben aber weilen bei ihm die *einherjar*, d. s. ausgezeichnete Kämpfer, denn mit der Ausbildung der Valhǫll als Kriegerparadies war zugleich die Ansicht entstanden, dass man nur durch Schlachtentod den Eintritt in Valhǫll erwerben könne. Unzählig sind die Scharen der Einherjer, die tagtäglich aus den 540 Thoren ausziehen, um sich am Kampfe zu erfreuen. Zurückgekehrt harrt ihrer treffliche Kost und guter Trank: *Andhrimnir*, der Koch, führt der Dichter der Grímnismál aus, hat im Kessel *Eldhrimnir* den allabendlich sich verjüngenden Eber *Sæhrimnir* gebraten, dessen Fleisch die Kämpfer geniessen wie Óðins

Wölfe, während Óðinn nur vom Weine lebt. Valkyren kredenzen den Helden das Horn wie beim königlichen Julfeste. Sie sendet auch Óðinn aus, die Helden, namentlich Könige, in seine Genossenschaft zu entbieten (Hákonarm. 1), während alte Sagenhelden wie Sigmundr und Sinfjǫtli (Eiríksm.) oder Hermóðr sie in Empfang nehmen. Ihr Weg geht durch die *Valgrind*, das Totenthor, das in Anlehnung an die *Hel-* oder *Nágrind*, das Helthor, entstanden ist; es schliesst sich, sobald der Tote im Bereich der Burg ist.

Es ist früher darauf hingewiesen worden, wie die Valkyren, von Haus aus selbständige mythische Wesen, durch die Erhebung Wôdan-Óðins zum Toten- und Schlachtengott mit diesem in engsten Zusammenhang gekommen sind. Sie erscheinen als *drósir, meyjar, nǫnnur Óðins* oder *Herjans*. Als solche führen sie des Gottes Befehle aus. An seiner Stelle stehen sie seinen Schützlingen bei und verhelfen ihnen zum Siege. So entsandte Óðinn einst die Sigrdrifa, dass sie dem alten Hjalmgunnar den Sieg bringe. Allein diese stand seinem Gegner, dem jungen Agnar, bei und fällte jenen. Zur Strafe stach sie Óðinn mit dem Schlafdorn und stiess sie aus dem geweihten Verbande der Valkyren, indem er bestimmte, dass sie sich verheiraten solle (Sigrdr. 2). Sind so die Valkyren als Schlachtenjungfrauen in das engste Verhältnis zu Óðin getreten, so werden sie auch seine steten Begleiterinnen. Als Óðinn zum Leichenbrande seines Sohnes Baldr ritt, wurde er von seinen Raben und den Valkyren begleitet, wie Ulfr Uggason in Óláfs neuer Halle sah (SnE. I. 238). Vor allem aber sollen sie die gefallenen Helden nach Valhǫll führen. »Gǫndul und Skǫgul sandte Gautatýr (d. i. Óðinn), die Könige zu kiesen, wer von Yngvis Geschlecht zu Óðin kommen und in Valhǫll sein solle«, so beginnt das Loblied Eyvinds auf den gefallenen Hákon (aus dem 10. Jahrh. vgl. Carm. norr. 16). In dieser Thätigkeit finden wir die Valkyren bei den späteren Skalden ziemlich oft. Und haben sie die gefallenen Helden nach Valhǫll gebracht, dann reichen sie ihnen hier am Abend bei frohem Zechgelage das Methorn.

So war das nordische Kriegerparadies durch Dichterphantasie prächtig ausgeschmückt und wohl geeignet, die Lust zum Kampfe, aus der es selbst hervorgegangen war, zu mehren und zu wecken. Und deshalb finden wir diese Dichtung namentlich am Königshofe, bei den Jarlen und unter den Kriegern. Hier war es ja auch vor allem, wo man Óðin als Kriegs- und Siegesgott verehrte, wo ihm zum Preise die Skalden sangen, wo man sich nach seinen Behausungen sehnte. »Óðinn hat die Jarle (d. i. die Fürsten), Thor die Knechte!« lässt der Dichter der Hárbarðsljóð Óðin selbst als verkappten Fergen ausrufen, und Saxo hebt hervor, dass die nordischen Könige vor allen diesen Gott verehrt hätten (I. 42). Als Schützling der Fürsten erscheint er dann auch in den nordischen Sagas ziemlich oft. An den Königshöfen werden ihm Opfer gebracht und Feste gefeiert. Hier gilt ihm der erste Trunk aus dem Horne als dem, der Sieg und Macht gewährt. Durch seine Raben verkündet dann der Gott, dass er das Opfer gnädig aufgenommen habe (Heimskr. 145).

Mag nun die Oðinsverehrung nach dieser Seite hin an den nordischen Königshöfen auch ihre höchste Entfaltung erlangt haben, so ist es doch nicht wahrscheinlich, dass sie hier ihre Wurzel hat. Wenn nach ags. Sage Hengist und Horsa unter seiner Leitung nach der neuen Heimat geführt werden, wenn angelsächsische wie nordische Fürsten ihre Abkunft von ihm ableiten, so spricht alles dafür, dass auch die Wurzeln dieser Wodansmythen aus Norddeutschland nach dem skandinavischen Norden gekommen sind.

§ 61. Óðinn als Gott der Weisheit und Dichtkunst. In den nordischen Quellen erscheint Óðinn ferner als Vertreter alles höheren geistigen

Lebens. Eine Fülle von Wissen stand ihm zu Gebote, das er zum Nutzen der Asen verwandte oder seinen Verehrern spendete oder vielkundigen Riesen und Fürsten gegenüber an den Tag legte, wie dem Riesen Vafþrúðnir (Vafþr.) oder dem König Heiðrek (Herv. S. 235 ff.) oder dem jungen Königssohne Agnar, den er alle möglichen mythischen Dinge lehrt (Grím.) Namentlich zeigt er sich als Herr der übernatürlichen Kräfte: er lehrte Zauber und Bannkraft und war Finder der Runen, die dieses bergen. Beim Zauber aber gebrauchte der Germane die rhythmische Zauberformel, und so finden wir Óðin auch als Herrn der Dichtkunst, und die Dichter verehrten ihn als den Hüter des Dichtermets und als ihren Schutzpatron, von dem sie die Kraft der Dichtung erhalten hatten.

Mehrere nordische Mythen berichten uns, wie der Gott in den Besitz der Fülle solcher Weisheit gelangt ist. Elbischen Wesen verdankt er nach der einen dieselbe, dem Zwerge *Þjóðrerir* (Háv. 160), dem bejahrten Männlein im Hügel der Erde (Hárb. 44), nach anderer aber dem vielkundigen Mímir, dem alten Elben germanischen Volksgeistes, der im Steinhügel wohnt wie im Wolkenberge oder Meere, der die Kunst des Schmiedens lehrt und selbst vortreffliche Schwerter schmiedet, der am Weltenbaume den Weltgeist bewacht und von diesem dem zum Himmelsgott gewordenen Óðin spendet.

Wie Óðinn der Welt das Leben giebt, so gewährt Mímir durch ihn Geist und Verstand. Beide sind einen unzertrennlichen Bund eingegangen. Schon die ältesten Skalden nennen Óðin Mímirs Freund. Der Urquell aller Weisheit und alles Wissens sind aber den alten Germanen die Gewässer, namentlich die himmlischen. Ihrer aller Herr ist Mímir, und so erklärt sich der schöne Mythus, dass Óðinn tagtäglich zu diesem Wesen gehe, um neue Weisheit von ihm zu erlangen, wie er aber dafür sein Auge, d. i. die Sonne, zum Pfande einsetze: die im Meer oder hinter den Wolken verschwindende Sonne mag den Mythus haben entstehen lassen. Vgl. § 44 (Uhland, Schr. VI. 197 ff. DAK. V. 99 ff.). Ganz ähnlich ist der Mythus, dass einst die Asen den Hœnir zu den Vanen als Geisel geschickt, diesem aber den Mímir beigesellt hätten, damit er ihm in allem mit Rat und That zur Seite stehe (Heimskr. 5 f.). Hier wie dort haben wir das schöne Bild, dass alles höhere Leben erst dann entsteht, wenn sich mit der Sonne als dem Auge des Himmelsgottes das Weisheit und Zukunft bergende Nass verbindet.

In den gleichen Vorstellungskreis gehört auch der Mythus von Óðin und Sága, der allkundigen Seherin. In *Søkkvabekk,* d. h. »Sinkebach«, wo kühle Wogen rauschen, trinken beide Götter tagtäglich froh aus goldenen Schalen (Grím. 7). Hier erhielt der Gott Kunde von vergangener Zeit und von der Zukunft, Kunde, von der er im Rätselstreit mit dem Riesen Vafþrúðnir oder dem König Heiðrek Gebrauch macht. —

Einst kommt der Skalde Egill zu einem Bonden, dessen Tochter schwer krank darniederliegt. Er erfährt, dass man Runenzauber angewendet habe, dass das Mädchen aber kränker geworden sei. Sofort untersucht er das Lager und findet, dass die in einen Fischkiemen eingegrabenen Runen falsch seien; er schabt sie ab, gräbt neue ein und nach kurzer Zeit ist das Mädchen wieder hergestellt. Dieser Runenzauber zur Beseitigung von Krankheit war im heidnischen Norden allgemein; auch ihn schrieb man, wie alle Runenweisheit, Óðin zu. In den Hávamál lässt der Dichter den Gott selbst erzählen, wie er in den Besitz dieser Weisheit gelangt ist:

Ich weiss, dass ich hing an windigem Baume,
Neun ganze Nächte,
Mit dem Speere verwundet, dem Óðin geweiht,
Ich selbst mir selbst.

Nicht reichte man mir Speise noch Trank,
Forschend spähte ich nieder,
Ich nahm herauf die Runen, laut schreiend,
Dann fiel ich herab vom Baume.

Da begann ich zu gedeihen und weise zu sein
Und zu wachsen und mich wohl zu befinden;
Wort mir vom Worte das Wort suchte
Werk mir vom Werke das Werk.

So kam Óðinn in früher Jugend zu den Runen. Christlichen Einfluss, d. h. den am Kreuze hängenden Christus, in diesem Mythus zu finden, wie Bugge will (Stud. I. 317), ist nicht nötig. War Óðinn im Besitze der Runenweisheit, so musste die Frage kommen: wie hat er diese erlangt? Sie veranlasste einen Dichter zu dem Mythus: in früher Jugend hing der Windgott im Weltenbaum, bis er in den Besitz der Runenweisheit dämonischer Gewalten kam (vgl. Kauffmann, PBB. XV. 195 ff., Eiríkr Magnússon, Odins Horse 17 ff.). Durch diese aber wurde er zum Herrn aller geheimen Kräfte, vor allem zum Arzte, der durch die Beschwörungsformel die Krankheit beseitigt. So zeigt er sich im Merseburger Spruche, wo er das gelähmte Ross heilt. Nach Saxo erscheint er dem kranken Sivard und verspricht ihn zu heilen, wenn er ihm alle, die er fällen werde, weihe (I. 446). Daher verdanken die Menschen Óðin die Heilkunst (Fas. III. 237). *Rún* heisst »Geheimnis, geheimes Lied, geheimes Zeichen«, und dieser geheimen Zeichen bediente man sich, um Unangenehmes zu bannen, Erwünschtes herbeizurufen. Während dieser Brauch der Runen nur bei den Nordgermanen belegt ist, erfahren wir von fast allen germanischen Stämmen, dass man sich bestimmter Zeichen bediente, um die Zukunft zu erfahren. Hier bedurfte es des Verständnisses der Zeichen, dort der Kenntnis, die glück- oder unglückwirkenden anzuwenden und zu ordnen, damit durch sie ein Geist oder eine Gottheit beschworen werde und wirke. Dieser Gebrauch mit Zeichen versehener Stäbchen bei Weissagungen muss bei den Germanen uralt sein, denn die ältesten Schriftsteller, die über germanische Dinge schreiben, erwähnen ihn. Die Zeichen selbst können mit denen nicht übereinstimmen, die wir heute unter dem Namen Runen kennen und in denen wir eine grosse Reihe von Inschriften besitzen. Diese Schriftrunen sind erst in den ersten Jahrhunderten unserer Zeitrechnung dem spätlateinischen Alphabete nachgebildet, während der Losstäbe schon Tacitus (Germ. c. 10) Erwähnung thut. Doch scheinen diese mit der Zeit von jenen abgelöst worden oder wenigstens mit ihnen verschmolzen zu sein. Unsere hauptsächlichsten Quellen der Kenntnis des Runengebrauchs sind ein Teil der Hávamál (V. 144 ff.), wo ein Þulr auskramt, was er alles infolge seiner Runenweisheit vermag, und die Sigrdrifumál, wo die von Sigurd erweckte Valkyre Sigrdrifa ihren Liebling die rechte Benutzung dieser geheimen Zeichen lehrt (Vgl. Uhland Schr. VI. 225 ff. v. Liliencron und Müllenhoff, Zur Runenlehre. Halle 1852). Allein Óðinn hat nicht nur die Runen erfunden, sondern er lehrt sie auch die Menschen. Natürlich hat er sie auch selbst gebraucht wie die Menschen. Er sprach über Mímirs Haupt den Zauber, dass es nicht in Fäulnis übergehe (Heimskr. 6), er sang den Totenzauber, um die Vǫlva aus dem Grabe hervorzubringen (Vegt. 4), er singt den Liebeszauber, um Frauen ihren Männern abspenstig

zu machen (Hárb. 20), er schlägt die Rinda mit der mit Runen versehenen Zauberrute, als sie ihm nicht zu Willen sein will, sodass sie wahnsinnig wird (Saxo I. 126). Daher führt Óðinn den Namen *galdrs faðir* »Vater des Zaubers«; er wird »vielkundig« genannt (Fms. II. 138. Heimskr. 6[24]) und besitzt alle Künste, die man sonst bei den zauberkundigen Finnen suchte (Fritzner, Norsk Hist. Tidskr. IV. 197 f.). Daneben erscheint er auch als *forspár* »einer der die Zukunft voraussieht« (Heimskr. 6). Saxo nennt ihn *Uggerus vates* (I. 238), und nach demselben Schriftsteller besass sein Günstling Harald Hildetand Othins Prophetengabe (I. 361). Noch in L. Petri Sv. Krön. heisst er nach der schwedischen Volkssage der »*landskuninge runokarlen och afguden, Rike Oden*« (Lundgr. 29). Ganz ähnlich wie die Nordländer haben auch die Angelsachsen ihren Wôdan von dieser Seite gekannt: er galt ihnen als Finder der Buchstaben und als Gott aller List, oder wie der christliche Schriftsteller sich ausdrückt, aller Diebereien und Betrügereien (Kemble, Die Sachsen I. 278).

Zu der Beschwörung, zu dem Zauber gehört die Beschwörungsformel und das Zauberzeichen. Jene aber war bei den Germanen wie bei fast allen Naturvölkern in rhythmischer Form. Wo Zauber ist, ist auch Poesie. Wer daher jenen beherrscht, muss auch in der Dichtkunst zu Hause sein, wer jene spendet, spendet auch diese, wer jene fand, ist auch der Urquell dieser. Und so finden wir Óðin als Vater der Dichtkunst, diese als seine Gabe, den Dichter als Spender seines Trankes. Der Verfasser der Heimskringla (S. 8) geht sogar soweit, dass er von Óðin sagt, er habe alles in *hendingar* d. i. in Reimen gesprochen. Mag er von Haus aus auch nur der Gott der poetischen Zauberformel, der *ljóð* oder des *galdr*, gewesen sein, so wurde er doch auch mit der Zeit der Herr der *kviða*, des erzählenden Liedes, da er als Nornagestr und in anderen Gestalten seine Weisheit aus alten Zeiten und von früheren Geschlechtern an den Tag legt. — Ein eigentümlicher, zweifellos junger und rein nordischer Mythus, der in seiner jüngsten Gestalt nichts besonders Anziehendes hat, lässt erst später Óðin zum Herrn des Dichtermetes werden. Von Haus aus ist der Dichtermet im Besitze der Riesen. In der Weisheit des Vafþrúðnir zeigt sich seine Wirkung. In Suttungs Sälen befindet er sich. Hierher kommt einst Óðinn als *Bǫlverkr* »Übelthäter«, als des Riesen Tochter *Gunnlǫð* den Trank bewacht. Durch Worte weiss er ihre Zuneigung zu gewinnen, erhält von ihr auf goldnem Sessel von dem herrlichen Tranke und bringt dann diesen, den *Óðrœrir*, »den zur Dichtung treibenden«, nach den Wohnungen der Götter, zu denen die Riesen am andern Tag kommen und fragen, ob zu ihnen ein Bǫlverkr gekommen sei (Háv. 103 ff.). Spätere Dichtung hat diesen Mythus teilweise umgestaltet und erweitert. Darnach wird die Entstehung des Metes in die Zeit des Friedensschlusses zwischen Asen und Vanen gesetzt. Beide Teile spuckten in ein Gefäss. Aus dem Speichel aber schuf man das weiseste aller Geschöpfe, den *Kvásir*, den die Asen von den Vanen als Geisel erhielten. Dieser wird von den Zwergen *Fjalar* und *Galar* getötet, sein Blut mit Honig gemischt und dieser so entstandene Met in den Kessel Óðrœrir und die Krüge *Són* und *Boðn* gebracht. Hiernach verdankt also der Dichtermet den Zwergen seine Entstehung, elbischen Wesen, die von Haus aus die höheren geistigen Güter besitzen. Von diesen Zwergen kommt der Met als Sühne in die Hände Suttungs, dessen Vater Gillingr von jenen auf dem Meere ertränkt worden ist. Suttungr übergiebt den Trank der Hut seiner Tochter Gunnlǫð, die ihn in festem Berge bewacht. Einst kommt Óðinn unter dem Namen Bǫlverk zum Riesen Baugi, dessen Knechte sich gegenseitig erschlagen haben. Er bietet ihm seinen Dienst an, der der Arbeit von neun Männern gleich kommen solle. Als Lohn verlangt

er einen Trunk vom Suttungsmete. Baugi geht auf diesen Vorschlag ein. Nach vollbrachter Arbeit wird der Berg, in dem Gunnlǫð den Met hütet, durchbohrt, Óðinn schlüpft in Schlangengestalt durch das Loch und wird von Gunnlǫð gastlich aufgenommen. Drei Nächte schläft er in ihren Armen; in jeder Nacht schlürft er eines der Gefässe aus. Dann fliegt er in Adlersgestalt nach Ásgarð zurück, aber Suttungr, ebenfalls in Adlergestalt, ist dicht hinter ihm. Als jenen die Asen kommen sehen, setzen sie ein Gefäss hin, in das Óðinn den Met speit: das ist der Trank, den der Gott den guten Dichtern spendet. Etwas aber fährt ihm hinten heraus, und das erhalten die schlechten Dichter (SnE. II. 295 ff.).

Es darf wohl als sicher angenommen werden, dass diese Mythen, sowie die ganze Entwicklung Óðins als Gottes der Dichtkunst in der Gestalt, wie wir sie von den Skalden vernehmen, ausschliesslich dem Norden angehört. Es ist die natürliche Weiterbildung der Mythen vom Gotte des Runenzaubers. Óðinn war das Ideal der nordischen Dichter geworden, und diese bildeten und schmückten ihr Ideal aus, die einen mehr als ein höheres Wesen, das Abenteuer erlebt und Liebeshändel anknüpft, wie der Dichter, der ihn besingt, bei den andern aber wurde er zum gebietenden Herrn, zum Götterfürsten, der erhaben über den Menschen steht und die Gabe der Dichtkunst nach Gutdünken spendet, wem er will. Weder das eine noch das andere lässt sich bei einem andern germanischen Volke nachweisen. Dagegen kannten ihn die norddeutschen Stämme bereits als heilenden Gott und Gott des Zaubers, und in dieser Auffassung mag er nach dem Norden gekommen sein.

§ 61. Wôdan-Óðinn als Himmels- und Sonnengott. Zur Zeit, wo der Germane im Kriege das Ideal seines Lebens erblickte, war der alte Himmelsgott zum Kriegsgotte geworden. In dieser Gestalt verehrten ihn in der frühsten historischen Zeit fast alle germanischen Stämme. In Norddeutschland dagegen hatte mit der Erhebung des alten Windgottes dieser das Gebiet des früheren Hauptgottes übernommen. Schon in den ersten Jahrhunderten unserer Zeitrechnung muss er dies Machtgebiet eingenommen haben. Nur von dieser Thatsache aus erklärt es sich, wenn er nach Tacitus (Germ. 9) bei diesen Völkern von allen Göttern am meisten verehrt worden sein soll, wenn ihm hier Menschenopfer gebracht worden sind. Die alte Sage vom Ursprunge des Namens der Langobarden (Paulus Diaconus lib. I. c. 9) stellt diese Thatsache ebenfalls über allen Zweifel, denn hier erscheint *Wôdan* oder *Gwodan* als Gemahl der *Frea*, die als die Geliebte schlechthin von Haus aus wohl des Himmelsgottes Frau war, wie Müllenhoff wahrscheinlich gemacht hat (ZfdA. XXX 217 ff.). Hier wird ferner von ihm erzählt, dass er alle Morgen im Osten durch ein Fenster die Erde überschaue, ein Bild des im Osten aufsteigenden Tageshimmels. Das Fenster, durch das er blickt, gleicht der nordischen *Hliðskjálf* (Skírn. 1. Grím. S. 76), von wo aus Óðinn — auch einmal Freyr (Skírn. 1) — die ganze Welt überschaut. In der langobardischen Sage erwacht er noch alltäglich mit dem Tagesgrauen, das er selbst bringt. In dem nordischen Mythus hat er einen festen Sitz, von wo aus er sein gewaltiges Reich überblickt und beherrscht. Da er Himmelsgott ist, so ist die Sonne sein Auge oder sein Goldhelm, den er aufsetzt, wenn er zum grossen Kampfe gegen die feindlichen Mächte reitet, die die Welt vernichten werden. Dieselbe ist auch der Ring *Draupnir* »der Tropfer«, wie die anderen Symbole der Götter das Werk kunstreicher Zwerge, von dem in jeder neunten Nacht acht gleich schwere Ringe heruntertropfen (Skírn. 21. Wislicenus, Symbolik von Sonne und Tag 40). Wir finden ihn bald im Besitze Óðins, bald in dem Freys, bald in Baldrs. In dieser Thatsache zeigt sich wieder, wie alle drei Gottheiten zusammen-

treffen. In Niederdeutschland führt ferner der Himmelswagen den Namen *Woenswaghen*, auf dem nach christlicher Umwandlung und zugleich mit Anspielung auf den alten Seelenglauben die Toten in das Geisterreich geführt werden.

Als Himmels- und Sonnengott stieg alsdann Óðinn im Norden zum allgewaltigen, mächtigen Gott empor, zu dem die anderen Götter mehr oder weniger in enges Verhältnis traten. Einzelne Züge mögen dabei durch den Verkehr mit Christen Aufnahme gefunden haben. Er wurde bei den Skalden zum *Alfaðir* (Allvater), zum *Aldafaðir*, zum Vater der Menschen oder Zeiten, zum *Veratýr*, zum Gotte der Männer. Die Asen wurden sein Geschlecht. Was das menschliche Herz verlangt, wird von ihm erbeten. Dem einen giebt er Sieg, dem anderen guten Fahrwind oder Reichtum, dem dritten Verstand oder Redegabe (Hyndl. 3). So weiss er auch, wo Reichtum verborgen ist (Heimskr. 8). Aus dieser Gestalt heraus hat Snorri in seiner Edda seine ganze Herrschaft in ein System gebracht. In dieser Machtfülle greift er auch in die Geschicke der Menschen ein. Offenbar ist hier alter, nationaler Óðinsglaube in seiner spätesten Entwicklung mit jungem Christenglauben zusammengeflossen, und es hält oft schwer, beide Elemente von einander zu trennen.

Auf dieser höchsten Stufe der Entwicklung wurde Óðinn auch zum Schöpfer der Welt und Menschheit. Jene schuf er als Bors Sohn mit seinen Brüdern Vili und Vé aus dem Urriesen Ymir. Die Spaltung des Schöpfers in die drei Brüder ist offenbar jung, vielleicht skaldisches Machwerk. Gleichwohl gehört sie noch der heidnischen Zeit an, da wir sie in der Lokasenna (v. 26) sowie in Þjóðólfs Ynglingatal finden, wo Óðinn *Vilja bróðir* (Heimskr. S. 14) genannt wird. Vielleicht älter ist der Mythus von der Erschaffung der Menschen, die Óðinn mit Hœnir und Lóður aus Bäumen erschaffen hat. Im Mythus von der Weltschöpfung ist hierauf zurückzukommen. — War nun auf diese Weise Óðinn zum mächtigen Himmelsgott geworden, so musste er sich natürlich auch auf doppelte Weise zeigen. Die Natur ist nicht immer die gleiche, aber der Gott war in jener späten Zeit des Heidentums immer da. Der Himmelsgott herrschte, allein er zeigte sich in der Nacht anders als am Tage, im Winter anders als im Sommer. Und so mag denn neben dem nordischen Óðin eine zweite Gestalt entstanden sein, der Mitothinus des Saxo, Ullr und Loki der nordischen Quellen. Aber dieser Götter Ursprung war bald vergessen. Namentlich wurde Loki ein Liebling der Dichtung, die bald mit ihm frei schaltete und waltete. Sie reisst ihn ob seiner winterlichen Seite von dem Asengeschlechte los und macht ihn zum Riesen, sie verbindet ihn mit Thor und lässt ihn sein Gefährte sein, sie schreibt ihm alles Schlechte zu und macht ihn so zu einer Gottheit, die alles Böse über Götter und Menschen bringt.

Die reichhaltigste und trefflichste Monographie über Óðin verdanken wir Uhland im 6. Bande seiner Schriften (129—426). — Wenig Wert hat Menzel, Odin. (Stuttg. 1855). — Einen hübschen Überblick giebt Wisén, Oden och Loke (Stockh. 1873).

## KAPITEL XI.

## LOKI. — ULLR. — HŒNIR.

§ 62. Lokis Name und Verwandtschaft. Sowohl durch seinen Namen als auch durch die Mythen, die es von ihm giebt, hat Loki ausschliesslich Bürgerrecht in der nordischen Mythologie. Er ist eines der schwierigsten mythologischen Probleme, der einem entschlüpft, wenn man ihn schon fest zu haben meint,

wie er selbst einst den Göttern entschlüpfte, als sie nach Baldrs Tode dem in einen Lachs verwandelten nach Leben und Freiheit trachteten. Wie bei allen Göttern, hat man auch bei ihm einen physischen Hintergrund gesucht und hat ihn aufs engste mit dem ähnlich klingenden *Logi*, d. i. unserem Lohe, Feuer, zusammengebracht, weil ihm wiederholt eine dem Feuer ähnliche vernichtende Gewalt innewohnt, und weil Logi in junger Überlieferung als Dämon des Feuers erscheint. Dazu glaubt man auch die Doppelnatur Lokis aus der Doppelnatur des Feuers am besten erklären zu können. Von anderer Seite (Bugge, Stud. I. S. 73 ff.) ist das Wort Loki als verkürzte Form für *Lucifer* aufgefasst worden, und man hat in dem Gotte oder Dämon das nordische Bild des christlichen Teufels wiederfinden wollen. — Gehen wir von der unbestrittenen Thatsache seiner nordischen Heimat aus, so lehrt uns die Sprache, dass Loki nichts anders als der »Schliesser« bedeuten kann; das Wort gehört zum Verb. *lúka* oder *ljúka* = »schliessen, beendigen« ebenso wie *lok* »der Schluss«. Das Wort ist gebildet wie *broti* von *brjóta, skoti* von *skjóta* u. drgl. In der Zeit der Besiedlung Islands finden wir diesen Namen als männlichen Beinamen *(Þjorbjǫrn loki* Ís. Sög. I. 132).

Diese einzig mögliche Etymologie des Wortes lehrt, dass Loki einer jungen Periode der Mythenbildung angehört, einer Zeit, als man abstrakte Begriffe in den Bereich mythischer Dichtung zog und diese hier weiter bildete. Der Bedeutung des Wortes nach ist er der Gott, der alles endet, wie ihn schon Uhland deutet (Thor S. 19), und hierin liegt seine Doppelnatur: er ist der Endiger des Angenehmen wie Unangenehmen und dadurch der Freund und Feind der Götter und erscheint in Begleitung letzterer als das vernichtende Element. So ist er im Anfang der Zeiten mit Óðin Blutsbrüderschaft eingegangen, so ist er Thors Begleiter auf seinen Fahrten. Er führt das Ende der angenehmen Jahreszeit herbei, indem er mit den winterlichen Dämonen zum Vernichtungskampfe gegen die Götter heranzieht; er verhilft aber auch Thor wieder zu seinem Hammer und macht dadurch dem rauhen Winter ein Ende. Loki ist verwandt und verbündet mit den Riesen, er ist aber auch ein Freund der Götter und Wächter ihrer Beute. Als Endiger des Tages lagert er in finsterer oder sternenheller Nacht über den Gefilden und zeugt hier mit der Angrboða d. i. der Schadenbotin die Dämonen der finstern Gewalten, vor allem die Hel, mit der er sich selbst als *Útgarðaloki* deckt.

Wie Loki selbst, so ist auch seine Verwandtschaft zum grossen Teile aus dem Reiche der Abstraktion genommen. Sein Vater ist Fárbauti, »der gefährlich Schlagende« (d. i. der Sturmwind, Bugge Studien S. 80), seine Mutter Laufey »die Laubinsel« oder Nál, »die Nadel« d. i. der Nadelbaum. Es mag bei der Schöpfung dieser Verwandtschaft Vermischung alter Naturmythen mit dem jüngeren Lokimythus stattgefunden haben, denn hier scheint schon Loki als das vernichtende Feuer aufgefasst zu sein, das der Sturm auf bewaldeter Insel vom Himmel herabbrachte. Das wäre dann ein Parallelmythus zu dem Mythus von der Entstehung des Lichtes und der Wärme auf Gotland (Sæve, Gutniska Urkunder S. 31). Sein Weib ist die Schadenbotin Angrboða, jung im Mythus wie ihr Gemahl. Beider Kinder sind der Miðgarðsormr, das riesische Meerungeheuer, das die Götter um die Erde legten, der Fenrisulfr, das finstere Ungetüm, das die Asen anfangs gross zogen, und vor allem die dunkle Hel, die Beherrscherin des unterirdischen Reiches: alle sind Mächte der Finsternis, wie ihre Eltern. Doch diese sind z. T. älter als der Vater und sind erst mit der Zeit an Loki geknüpft. Diese Verknüpfung muss vor dem 10. Jahrh. erfolgt sein, da sie in den Kenningar von Þjóðólfs Gedichten als bekannt vorausgesetzt werden (vgl. Corp. poet. bor. II. 471). In seinen beiden Brüdern Helblindi und

Býleipt erscheint Loki nur in anderer Gestalt; sie haben sich frühzeitig von ihm abgezweigt. In *Helblindi* berührt er sich offenbar mit seiner Tochter Hel, wie er ja andererseits selbst als Herrscher über das Totenreich erscheint. Was *Byleiptr* oder *Býleiptr* oder *Býleistr* sein soll, ist dunkel; sicher steckt im zweiten Teile des Wortes der Blitz. Wadstein (Ark. f. n. fil. XI. 77 f.) hat neuerdings das Wort mit *bylr* »der Sturm« zusammengebracht und deutet es als *bylleiptr* »der Sturmblitz«.

Als zweite Gemahlin Lokis erwähnt die Edda die Sigyn, deren Name für den Mythus ebenso dunkel ist wie ihr Wesen. Wir wissen nur, dass sie auch unter die Asinnen gezählt wird und dass sie ihrem gefesselten Gatten das Gift nicht ins Gesicht träufeln lässt (Vsp. 35). Ihr und Lokis Sohn soll Narfi (Yngt. Heimskr. Kap. 20. SnE. I. 104) sein, der mit Váli aufs engste in Verbindung gebracht wird. Nach einem sonst unbekannten Mythus verwandeln die Asen den Váli in einen Wolf, und als solcher zerreisst er seinen Bruder Narfi (Vsp. 34. SnE. I. 184). — Schon dieses ganze Verwandtschaftsverhältnis Lokis zeigt das bunteste Gemisch von Gestalten mit physischen Hintergrund und subjektiven poetischen Gebilden, denen sich Misverständnisse des Verfassers der Snorra-Edda zugesellt haben mögen (PBB. XVIII. 164 ff.).

Halten wir daran fest, dass Loki seiner Etymologie nach eine dichterisch ausgebildete Abstraktion ist, so muss diese im Verhältnis zu jenen älteren Naturgestalten das jüngere Erzeugnis des mythenschaffenden Geistes der nordischen Dichter sein, der sich dann im Laufe der Zeit die älteren Naturgebilde anschlossen, als Loki in den Mittelpunkt eines ganzen Mythenkreises getreten war. Dieser Anschluss erklärt sich aber nur daraus, dass sich Loki von einem anderen höheren Wesen abgezweigt hat, dass er von Haus aus nur die eine Seite desselben vertrat.

Schon Weinhold (ZfdA. VII. 27), Wislicenus (Loki 24) u. a. haben richtig die grosse Bedeutung des Gottes erkannt und ihn mit guten Gründen in engste Verbindung mit dem mächtigen Himmelsgotte gebracht. Nur kann er nicht mit diesem identisch sein, sondern muss sich als eine Seite desselben von diesem abgezweigt haben. Aus der Kraft jener Gottheit heraus, die nicht nur alles ausführen, sondern auch alles abschliessen konnte, die sich nicht nur von der angenehmen, sondern auch von der unangenehmen Seite dem Menschen zeigte, ist er zur Zeit, wo sich der Dichtergeist mit der poetischen Abstraktion beschäftigte, entstanden. Von hier aus erklärt sich vor allem sein Name *Loptr*, der persönlich aufgefasste Luftkreis, und *Lóðurr* mag demselben Vorstellungskreise entsprossen sein.

Hieraus erklärt sich auch das enge Verhältnis einerseits zwischen Óðin und Loki, andererseits zwischen Thor und Loki. Obgleich nach späteren Berichten als Spross des Riesengeschlechts aufgefasst, erscheint er doch stets als Ase und nimmt an den Beratungen und den Gelagen der Götter teil. Bald aber haben die Dichter seine Gestalt weiter ausgebildet, ohne Rücksicht auf den Boden, dem sie erwachsen ist. Loki wurde zu dem Schlauen und Listigen unter den Göttern, der diese immer in Verlegenheit setzte, wie er sie auch aus derselben zu befreien verstand, das echte Bild eines Þul, der seiner Umgebung gern ein Schnippchen schlägt, der sich aber stets aus der Schlinge zu ziehen weiss, wenn es ihm an den Kragen gehen soll.

§ 63. Lokis Verhältnis zu Óðin und Þór; seine Thaten. Als das alte Heidentum seinem Verfalle entgegeneilte, liess ein Dichter beim Gelage Ægirs den schmähsüchtigen Loki den Göttern, die hier versammelt waren, nicht immer angenehme Stückchen aus ihrem Leben vorhalten. Man kannte

den Zank suchenden Gott und hatte ihm deshalb von Haus aus den Zutritt zur Halle Ægirs verwehrt. Da erinnert Loki Óðin darin, wie sie einst unter grünem Rasen — nach altgermanischer Weise — das Blut gemischt und sich geschworen hätten, nicht zu zechen, wenn nicht auch dem andern das Bier munde (Loks. 9). So erzwingt er den Eintritt, und bald ist der Streit entsponnen. Diesen engen Bund zwischen Loki und Óðin kennt eine Reihe anderer Quellen, wie auch noch in demselben Liede Frigg die beiden Götter im Anfang der Zeiten gemeinsam handeln lässt (V. 25). Um dies Verhältnis zu verstehen, müssen wir uns zu Saxo wenden, dessen Mitothin sich offenbar mit Loki deckt. Jener ist *celeber praestigiis* (I. 43), wie Loki *frumkveði flærðanna* (SnE. I. 104), jener regiert für Óðin während seiner Abwesenheit, lässt sich mit der Frigga in Buhlerei ein und raubt ihr das Halsband, thut also dasselbe, was Loki nach isländischen Quellen gethan hat.

Mitothin-Loki tritt hier als winterlicher Gegensatz des sommerlichen Himmelsgottes auf. In dieser Thätigkeit berührt sich Loki mit Ollerus, der ebenfalls als Stellvertreter Óðins, ja selbst unter dessen Namen auftritt, dem gleiche Buhlschaften wie Loki nachgesagt werden, der sich ebenfalls durch allerlei List und Kunst hervorgethan hatte, bis Óðinn seiner Herrschaft ein Ende machte (Saxo I. 130 f.). Diesen kennen als Ull auch die norwegisch-isländischen Quellen und wissen von ihm zu erzählen, dass er ein trefflicher Jäger und Schlittschuhläufer sei (SnE. I. 102), also Beschäftigungen trieb, die noch heute der Nordländer im Winter liebt und pflegt und die man auch von der winterlichen Skaði erzählt. Wie Loki ist auch Ullr schön von Gestalt, wie Loki steht er in enger Beziehung zum Feuer (Grím. 43). Beide stehen auch zu Thor im engsten Verhältnis: von Ull nahm man an, dass er sein Stiefsohn sei und machte ihn infolgedessen zum Sohne der Sif. Sein Name ist ebenso schwer zu deuten, wie der Mythus dunkel ist, nach dem Ullr seinen Schild als Fahrzeug gebraucht habe. Möglicher Weise liegt hier eine Verwechslung vor, indem man *skíð* »Schneeschuh« nicht mehr in seiner ursprünglichen Bedeutung, sondern als »Brett, Schild« auffasste. Es wäre demnach nicht der Schild, sondern der Schneeschuh Ulls Fahrzeug (Much, PBB. XX. 35 f.).

Ferner finden wir Loki als treuen Genossen Óðins bei einer Reihe Unternehmungen. Es ist wiederholt darauf hingewiesen worden, wie sich in der germanischen und besonders in der nordischen Mythologie das Streben zeigt, die ursprüngliche Einheit dreifach zu spalten: die Wurzel der Weltesche erscheint später dreifach, der einfache Brunnen ebenso, an Stelle der einen Norne treten drei auf, selbst noch in der Gylfaginning erscheint Óðinn als Hár, Jafnhár und Þriði, wie neben ihm Vili und Vé schon in alten Liedern auftreten. Ähnlich ist das Verhältnis bei der Schöpfung der Menschen aufzufassen, wo an Stelle von Óðin, Vili und Vé nach der Vsp. (18) Óðinn, Hœnir und Lóðurr treten. Dass sich hier Lóðurr mit Loki deckt, der sonst stets neben Óðin und Hœnir erscheint, ist zweifellos. Wiederholt wird Óðinn von den Skalden *vinr Lóðurs* genannt (Háleygjat. Str. 10; Ísl. drápa Str. 1), wie er in ähnlicher Bindung auch *vinr Lopts* heisst, wo unter Lopt Loki zu verstehen ist (Lokas. 6. 19; Hyndl. 41; SnE. I. 290, 310 u. öft.). Dagegen ist Saxos *Lotherus* (I. 23) schwerlich mit dem isländischen Lóður zusammenzubringen (A. Olrik, Sakses Oldhist. II. 140 f.; Sievers, Sitzungsber. der Kgl. Sächs. Gesellsch. der Wissenschaften 1895. S. 176 ff.). — Nach jenem Mythus von der Schöpfung der Menschen verdanken diese dem Loki Beweglichkeit, Gebärde und frisches, gesundes Aussehen, Eigenschaften, die die Dichter an dem Loki hervorheben. Zwischen Óðin und Lóður steht als

dritter Hœnir, überall die stumme dritte Person, dunkel ihrem Wesen nach wie ihrem Namen. Am ansprechendsten ist noch die Deutung Weinholds (ZfdA. VII. 24 f.), der in dem Gotte ein Sonnenwesen finden will, das zu dem nächtlichen Loki recht gut passte und sich auch neben Óðin gut stellen würde, da die Nordländer zwischen Tag und Sonne immer scheiden. Auch neuerdings hat ihn Bloete als einen Gott gedeutet, dessen Wesen den ersten Übergang vom Winter zur sommerlichen Jahreszeit angab. Er erklärt dabei das Wort *aurkonungr*, wie Hœnir öfter genannt wird, als »König des Frühlingsglanzes« (ZfdA. XXXVIII. 287). Die Deutung Hofforys (Hœnir = »der Schwanengleiche« Eddastudien 108 ff.) ist auf das Resultat zugeschnitten und unhaltbar. Den Namen aber mit lat. *canere* zusammenzubringen, wie jüngst wieder geschehen ist (PBB. XVIII. 547), lässt sich nur durch haltlose Combinationen verteidigen. Oder steht der Gott vielleicht sprachlich dem slavischen *Hennil, Hainal* (Myth. II. 625), dem Gotte der Morgenröte nahe, der früh auf der Wacht ist und gewissermassen die Mittelspersonen zwischen Tag und Nacht bildet? Wie dem auch sei, jedenfalls lernen wir aus der Edda Hœnir nur als Freund und Gefährten Óðins und Lokis kennen, gegen die er aber ganz in den Hintergrund tritt. Eine ähnliche, nichtssagende Rolle spielte er auch nach der Heimskringla (S. 5 f.) als Asengeisel. Nach diesem Berichte ist er wohl ein grosser und schöner Mann, allein im höchsten Grade beschränkt, sodass er ohne Mímir selbst das Einfachste nicht zu entscheiden vermag. Eine auffallende Rolle spielt daneben Hœnir in der verjüngten Welt, in der er neben Óðins Söhnen als Hüter des Loszweiges erscheint (Vsp. 63). Die Stelle ist leider unvollständig erhalten, sodass es schwer hält, den rechten Sinn derselben zu finden. Auf einen natürlichen Hintergrund scheinen auch die Epitheta zu deuten, die dem Gotte beigelegt werden: er heisst der schnelle Ase (*enn skjóti Áss)*, der Langfuss (*enn langi fótr* SnE. I. 268).

Die Dreiheit Óðin-Hœnir-Loki erwähnt die nordische Dichtung öfter. Diese Götter waren es, die einst Otr, Hreiðmars Sohn, den Bruder Fáfnirs und Regins, töteten und dafür die schwere Otterbusse zahlen mussten, die sie allein aus Hreiðmars Gewalt befreien konnte. Wie Loki es gewesen war, der Otr getötet hatte, so schaffte er auch Rat: er holte das geforderte Gold vom Zwerge Andvari und erlangte von diesem auch den verderbenbringenden Goldring, der stets von neuem so viel Gold hervorbrachte, als sein Besitzer haben wollte. Über diesen Ring sprach Andvari einen Fluch, dass er stets seinem Besitzer den Tod bringen sollte. Und so kam durch jenes Gold das in die Völsungensage so tief eingreifende, verderbenbringende Element (Eddal. 212 ff. SnE. I. 352 ff.). — Ein andermal waren es dieselben Asen, die auf Abenteuer ausgingen. Als sie Hunger bekamen, nahmen sie von einer Wiese einen Ochsen, um ihn zu verzehren. Allein das Fleisch wollte nicht gar werden. Ein Adler verspricht ihnen seinen Beistand, wenn er die besten Teile des Tieres erhalte. Die Götter willigen ein, und der Adler lässt sich vom Baume herab und nimmt sich die besten Stücken vom Ochsen weg. Erzürnt darüber stösst Loki mit einer Stange nach dem Vogel, durchbohrt ihn, wird aber von dem davonfliegenden Adler mitgenommen und nur unter der Bedingung frei gelassen, dass er ihm Iðun mit ihren Äpfeln verschaffe. Der Adler aber ist der Riese Thiazi. Im Folgenden zeigt sich dann klar — wie überhaupt in allen folgenden Mythen — Lokis Doppelnatur: er veranlasst die Iðun mit ihren verjüngenden Äpfeln hinaus in den Wald zu gehen, wo sie der Sturmriese in Adlersgestalt entführt. Bald werden die Götter alt. Loki muss wieder Rat schaffen. In Freyjas Falkengewande fliegt er zu Thiazis Wohnung, verwandelt Iðun in eine Nuss und trägt sie wieder nach Asgarð.

Als Thiazi den Raub merkt, fliegt er Loki nach, allein er kommt dem Feuer zu nahe, das die Götter an der Umzäunung ihrer Feste angezündet hatten, versengt sich die Flügel und wird von den Göttern erschlagen. Mit seiner Tochter Skaði schliessen die Asen einen Vertrag: Loki bringt die finstere Wintergöttin (vgl. Much, ZfdA. XXXVI. 126 ff.) zum Lachen, und ihr Trotz hat ein Ende. So hatte im Frühjahr Loki wieder gut gemacht, was er im Herbste verbrochen (Haustlǫng SnE. I. 306—14; vgl. dagegen S. Bugge, Ark. f. nord. Fil. V. 1 ff., der in den Äpfeln der Iðun die Äpfel der Hesperiden wiederzufinden glaubt).

Ganz ähnlich zeigt sich Lokis Doppelnatur im Mythus vom riesischen Baumeister, der ebenfalls ein winterlicher Sturmdämon wie Thiazi war. Dieser hat den Asen versprochen, in drei Halbjahren eine Burg zum Schutze gegen die Riesen zu errichten, wenn man ihm Freyja, Sonne und Mond zum Lohn gebe. Auf Lokis Rat hin nehmen die Götter das Anerbieten an. Mit Hilfe seines Rosses *Svaðilfari*, des Eisschleppers (Uhland Schr. VI. 63), ist der Riese nahe daran, den Preis zu erhalten. Abermals muss Loki helfen. In eine Stute verwandelt, in der Uhland und Weinhold den Thauwind des Frühlings vermuten, lockt er Svaðilfari mit Erfolg von seiner Arbeit. Er wird von ihm schwanger und bringt den *Sleipnir* zur Welt, Óðins achtbeiniges Ross »den raschen Läufer« (Noreen, Urgerm. Lautl. S. 67; Magnússon, Óðins Horse S. 58 f.). Nun kann der Baumeister sein Ziel nicht erreichen. Thor wird gerufen und erschlägt ihn mit seinem Hammer (SnE. II. 279. Vsp. 25. 26).

Ein andermal hatte Loki in seinem Übermute der Sif die Haare abgeschnitten. Da zwingt ihn Thor, seiner Frau goldene zu verschaffen, die so fest am Haupte bleiben, wie die früheren. Loki geht zu den Ivaldissöhnen, den Schwarzelfen, und diese schmieden nicht nur das goldene Haar, sondern auch das Schiff *Skíðblaðnir* und den Speer *Gungnir*. Stolz auf diese Dinge wettet der Gott mit zwei anderen Zwergen, unter denen wohl Lichtalfe gemeint sind, ob sie gleich treffliche Dinge zu schmieden verständen. Trotz Lokis Heimtücke schmieden sie den Ring *Draupnir*, Freys goldenen Eber und den Hammer *Mjǫlnir*. Die Asen sollen die Wette entscheiden; sie geben das Urteil ab, dass Mjǫlnir der trefflichste Gegenstand sei. Loki hat die Wette verloren und entkommt nur durch List dem sicheren Tode (SnE. I. 340 ff.).

Während in diesen Mythen Loki den Schaden, den er den Göttern zugefügt hat, wieder gut macht, vermag und will er es bei Baldrs Tode nicht und erhält infolgedessen die verdiente Strafe. Überall tritt er hier als das vernichtende Element auf, das durch List seinen Zweck erreicht: in der Gestalt eines alten Weibes erfährt er von Frigg, dass allein der Mistelzweig nicht vereidigt sei, dem Baldr kein Leid zuzufügen. Er holt ihn und giebt ihn dem blinden Hǫð in die Hand, er lenkt ihn nach Baldr und führt dadurch dessen Tod herbei. Als Hel den Gott zurückgeben will, wenn ihn alles beweine, ist Loki allein in Gestalt des Riesenweibes *Þǫkt* nicht zu bewegen. Da beschliessen endlich die Asen, dem Treiben des Bösen ein Ende zu machen. Auf steilem Felsen hat er sich ein Haus mit vier Thüren errichtet. Von hier aus späht er während der Nacht überall hin, am Tage aber birgt er sich in Lachsgestalt in Fránangrsfors, wo die Asen ihn mit vieler Mühe fangen. Darauf binden sie ihn in einer Höhle fest. Auf Skaðis Veranlassung speit daselbst eine giftige Schlange auf ihn ihr Gift; seine Gattin Sigyn hält dasselbe fern, indem sie es in einer Schale auffängt. Nur wenn sie diese ausgiesst, kommt ein Tropfen auf Lokis Gesicht; dann zuckt er

zusammen und die Erde bebt: das nennen die Menschen Erdbeben (SnE. II. 287 ff.).

Auch beim Weltuntergange, der mit Baldrs Tod in Zusammenhang gebracht worden ist, finden wir Loki als Gegner der Asen. Er ist der Steuermann, der das Schiff der finstern Mächte dem grossen Kampfplatze zusteuert und wird dadurch der Urheber des Endes alles Bestehenden (Vsp. 51). Diesen letzten Kampf soll er einst mit Heimdall auszufechten haben, mit dem er auch sonst allnächtlich auf dem feuchten Singasteine um das Brísingamen der Freyja-Frigg streitet (SnE. I. 268).

Der einzige unter den Asen, der Lokis List durch seine Kraft bändigen kann, ist Thor. Er zwingt ihn, der Sif neue Haare zu besorgen, die Iđun mit ihren Äpfeln wieder herbeizuschaffen, die Verhöhnung der Götter zu beenden (Loks.), er fängt ihn, als er sich in Frånangrsfors verborgen hält. Gleichwohl erscheint Loki auch als Thors Begleiter.

Als Thrymr des Gottes Hammer gestohlen und verborgen hatte, bringt Loki Kunde davon, begleitet selbst den Thor nach Riesenheim und hilft ihm, seinen Hammer wieder erwerben (Þrkv.). Auch auf der Fahrt zu Útgarđaloki begleitet Loki den Thor. Ein junger Mythus lässt ihn sogar hier mit dem Diener Útgarđalokis, dem personifizierten Wildfeuer *Logi* um die Wette essen: Loki verzehrt alles Fleisch in kürzester Zeit, Logi verzehrt aber nicht nur das Fleisch, sondern auch die Knochen und die Schüssel. Auch auf der Fahrt zu Geirrøđ begleitet Loki Thor. In diesem Mythus zeigt sich wieder trefflich Lokis Doppelnatur. Er war einst in Freyjas Falkengewande nach Riesenheim geflogen und hier von Geirrøđ gefangen und drei Monate lang eingesperrt worden. Nur unter der Bedingung lässt ihn der Riese frei, dass er ihm verspricht, Thor ohne seinen Hammer und Kraftgürtel nach Geirrøđs Wohnung zu bringen. Thor lässt sich bereden und macht sich mit Loki auf den Weg. Nun wird der Gott aber bei seinen Unternehmungen von Loki unterstützt (Eilifr Guđrúnarson in der Þorsdrápa SnE. I. 290 ff.). So zeigt sich Loki auch im Verhältnis zu Thor als das alles beendende Wesen: wie er auf der einen Seite Thors Macht ein Ende bereitet, indem er seinen Hammer in die Gewalt der Reifriesen bringt, — denn in der Þrymskviđa scheint Loki den Diebstahl des Hammers veranlasst zu haben —, so endigt er auf der andern die Macht der winterlichen Mächte, indem er dem Gotte wieder zu seinem Mjölner verhilft.

Aus diesem Wesen Lokis musste sich aber auch eine Beziehung zur Beherrscherin des Totenreiches, zur Hel, entwickeln, und diese zeigt sich darin, dass er als ihr Vater aufgefasst wird. Daneben tritt er aber auch selbst als Herrscher, wenn auch nicht des Totenreiches, so doch der abgestorbenen Natur während des Winters auf. Als solcher heisst er *Útgarđaloki* oder *Ugarthilocus*, wie ihn Saxo nennt. Älter als diese Erzählung mag der Mythus sein, dass er sich acht Winter, d. s. acht Monate, unter der Erde als milchende Kuh und als Weib befunden habe, was ihm Óđinn in der Lokasenna (23) zum Vorwurfe macht. Ausserhalb der Welt, wo die winterlichen Riesen wohnen, das ist in Útgarđ, wurde Loki nach Baldrs Tode gefesselt; hier lag er in einer Gegend, wo weder Sonne noch Mond schien, an Händen und Füssen gefesselt (Saxo I. 429 ff.). Abgeschlossen ist sein Besitz und schwer ist es, in sein Reich zu gelangen. Erst ganz junger Mythus machte ihn daselbst zu einem gewaltigen Herrscher, in dessen Gefolge sich *Hugi* »der Gedanke«, *Elli* »das Alter« als Amme befindet, zu dessen Haustieren die Miđgarđschlange gehört, dessen Horn das tiefe Weltenmeer ist. Etwas älter als dieser Mythus ist die Erzählung von Thors Besuche bei diesem

winterlichen Todesgotte, bei dem seine Kraft und Macht vorüber ist (SnE. II. 281 ff.).

Von dieser zwiefachen Natur Lokis ist der bessere Teil mit der Zeit geschwunden, nur als Gott der Vernichtung ist Lokis Gestalt übrig geblieben und hat sich bis heute im Norden im Volksmunde erhalten. Es erinnert an Lokis Verweilen als Kuh während des Winters unter der Erde, wenn in Jütland im Frühjahr von dem Dunst, der über den Feldern lagert, gesagt wird: »Loki treibt heute seine Geissen aus«. Die böse Seite des Gottes zeigt sich auch, wenn ebenfalls der Jütländer sagt: »Loki sät Hafer«, denn *Lokkes havre* ist ein Unkraut, das dem Tiere schadet (Molbech, Dial. lex. 330 f.). Beim Knistern des Feuers prügelt Loki nach norwegischem Glauben seine Kinder (Aasen S. 458). Wenn die Vögel sich mausern, gehen sie unter Lokis Egge (ebenfalls in Jütland). Auf Island heisst der Syrius *Loka brenna* »Lokis Brand«, der Syrius, von dem man annahm, dass er das Ende der Welt herbeiführe (Lex. Myth. 504) u. dgl.

Es mag sein, dass sich mit dem nordischen Loki ein alter Blitz- oder Feuerdämon vereinigt hat, der Hauptkern des Gottes ist und bleibt aber die eine Seite des alten Himmelsgottes, und hierin bestärkt uns auch ein Blick in die finnische Mythologie, die bekanntlich einen grossen Teil der nordischen Mythen aufgenommen hat. Die mächtige Pohjolawirtin Louhi deckt sich in jeder Weise mit dem nordischen Loki: sie ist die Gegnerin des lichten Wäinämöinen, die ihren Feinden Bären in die Herde sendet, ihnen Sonne und Mond raubt, das Feuer vom Herde stiehlt (Castrén, Finn. Mythol. 281 ff. u. öft.). Nirgends lässt sich dieselbe als Dämon des Feuers oder Blitzes erweisen; auch sie vertritt im Gegensatze zum lichten Himmelsgotte den finstern und ist dadurch die Beendigerin, der finnische Loki, der von Norwegen hierher gekommen ist.

Ob bei den Südgermanen ähnliche Mythen bestanden, wie bei den Nordländern die von Loki, lässt sich nicht erweisen. Die Macht des nordischen Winters mag diese Gottheit zum Teil gross gezogen haben. Man hat Loki im Reineke Fuchs oder dem Teufel wiederfinden wollen, allein weder diese noch so manche Märchengestalt, in der man Loki auf deutschem Boden hat wiederfinden wollen, lässt sich mit Loki als identisch erweisen. Loki ist und bleibt ein speziell nordisches mythisches Gebilde. Die einzige Gestalt aus alter Zeit, die an diesen nordischen Loki erinnert, ist der *Deus Requalivahanus* »dem die Finsternis überlassen ist«, wie ihn Holthausen gedeutet hat, in dem das finstere Element personifiziert zu sein scheint. Wenigstens steckt aller Wahrscheinlichkeit nach in dem ersten Teile des Wortes »die Finsternis, das Dunkel« (Holthausen, Bonner Jahrb. 1881. 78 ff., PBB. XVI. 342 ff., Much, ZfdA. XXXV. 374 ff., Kauffmann, PBB. XVIII. 157 ff.). Diesem Gotte brachte nach einer römischen Inschrift aus der Rheingegend ein Q. Aprianus Opfer und Gelübde dar (Jahrb. des Ver. von Altertumsfr. im Rheinlande LXXXI. 81 f.).

Über Loki vergl. Weinhold, Die Sagen von Loki. ZfdA. VII. 1—194. — Wislicenus, Loki. (Zürich 1867). — Wisén, Oden och Loke. (Stockh. 1873). — Warnatsch, Beiträge zur germ. Mythol. (Beuthen 1895).

### KAPITEL XII.

## DONAR-ÞÓRR.

§ 65. In einem norwegischen Liede aus der Zeit des Beginnes des sozialen Streites zwischen dem freien Bauerntum und den Königsleuten, den

Hárbarðsljóð, lässt der Dichter die beiden norwegischen Hauptgötter des jüngsten Heidentums sich in ein Streitgespräch verwickeln: von seinen Ostfahrten kommt Thor, barbeinig, in Landstreicheranzug, etwas Bauernkost in der Tasche, an einen Sund und verlangt vom Fergen Hárbarð, d. h. Graubart, dem verkappten Óðin, über das Wasser gesetzt zu werden. Letzterer thut es nicht; es entspinnt sich ein Wechselgespräch, in dem beide ihre Thaten hervorheben und den Gegner zu verkleinern suchen; jener rühmt sich seiner Kämpfe gegen das Riesengeschlecht, dieser seiner Kriegsthaten und galanten Liebesabenteuer. Trotz seinem ungestümen Fordern, trotz seinem Hammer vermag Thor den Hárbarð nicht zu bewegen, ihn überzusetzen; unverrichteter Sache muss Ása-Þórr abziehen. — Es ist längst erkannt, dass dies Gedicht einen sozialen Hintergrund hat. Ein Vertreter des Jarltums will die geistige Überlegenheit seines Standes über das urwüchsige, aber etwas ungehobelte Urbauerntum triumphieren lassen und führt die in beiden Ständen hauptsächlich verehrten Götter streitend vor (von Liliencron ZfdA. X. 180—96). Aber auch für die Geschichte nordischer Götterverehrung ist das Lied von Bedeutung. Im Volke erhält sich der Kern alter Religion ungleich länger als in den höheren Kreisen, die schon durch ihren Verkehr mit anderen Völkern und Gegenden mehr Gelegenheit haben, auch fremden Kult und Glauben kennen zu lernen. Daher belehrt uns dieses Gedicht, was andere Thatsachen stützen, dass in Norwegen Thor der eigentliche Gott des Volkes war, an dessen Verehrung der Bauer hing wie an seiner Scholle. Und diese Verehrung muss uralt sein.

Wie die griechische Mythologie lehrt, muss sich einst bei den Indogermanen die Thätigkeit, in den Lüften den Donner zu erregen, bei dem höchsten Gotte, dem alten Himmelsgotte, befunden haben. Von diesem hatte sich aber bereits in der gemeingermanischen Zeit eine besondere Gottheit abgezweigt, die man nach dem lauten Tönen des Gewitters *Þunaraz nannte. Das Wort gehört zur skr. Wz. *tan* und ist mit lat. *tonare, tonitrus*, gr. τόνος eng verwandt. Von der Verehrung dieses Gottes haben wir Spuren bei allen germanischen Stämmen. Direkt genannt als Gott mit germanischem Namen erscheint er nur bei den Nordgermanen, die ihn *Þórr* (aus *Þonraz) nennen, auf der grösseren Nordendorfer Spange (*wigi Þonar*, Henning Runendenkm. 102) und in dem sächsischen Taufgelöbnisse, nach dem ihn die Sachsen *Thuner* nannten (MSD. No. LI). Ausserdem ist in fast allen germanischen Gauen von den Alpen bis nach Island der fünfte Tag der Woche nach ihm benannt: den römischen »dies Jovis« kennt man in Oberdeutschland als *Donarestag*, in Norddeutschland als *Donresdach;* bei den Friesen findet er sich im 13. Jahrh. als *Thunresdey*, bei den Angelsachsen als *Thunoresdäg*, bei den Nordländern als *Þórsdagr*. Lateinisch schreibende Schriftsteller setzten für Donar entweder den römischen Juppiter, der als Gewittergott ihm allein gleichen konnte, oder den Herkules, wozu Donars gewaltige Stärke und der Donnerkeil Veranlassung gaben. Noch Saxo Grammaticus (I. 275) sagt: »*Ea enim, quae apud nostros Thori vel Othini dies dicitur, apud illos* (Romanos) *Jovis vel Mercurii feria nuncupatur*«, und in der Trójumannasaga ersetzt regelmässig Þórr den Juppiter der lateinischen Vorlage (Ann. 1848, 14. 20. 82. 96). Ebenso sagt Adam von Bremen: *Thor autem cum sceptro Jovem simulare videtur* (lib. IV. c. 26). So kann auch das *robur Jovis*, das Bonifazius bei Geismar in Hessen um das Jahr 730 fällte, nichts anderes als eine dem Donar geweihte Eiche gewesen sein, und die Feste an dem »dies Jovis«, namentlich im Mai, die der heilige Eligius von Noyon um 650 oder der Indiculus superstitionum um 780 oder Burchard von Worms im 1. Viertel

des 12. Jahrhs. verbietet, können keine andern als dem Donar bestimmte Festlichkeiten sein (Myth. III. 403), wie auch in Schwaben die Leute wohl von diesem Gotte abliessen (*Jovem liquunt ardentem* MSD. No. XII, 3), als der heilige St. Gallus hier auftrat und das Christentum lehrte. Nach diesen Aussagen steht fest, dass Donar mehr oder weniger von fast allen Germanen als Gott verehrt wurde; nur für den bayrischen Stamm lassen sich so gut wie keine Zeugnisse erbringen, denn die oft jungen Donnersberge können die Verehrung des Gottes ebensowenig erweisen wie die oft ins Feld geführten Donnerkeile, von denen der Glaube herrscht, dass sie mit dem Blitze niedergefallen seien und infolge dessen als Mittel gegen den Blitz gelten, und die unter dem gleichen Namen auf der ganzen Erde bekannt sind, bei uns ebensosehr wie bei den Schweden, bei den Südamerikanern wie bei den Japanern (Montelius, Kultur Schwedens S. 39). Hervorgehoben zu werden verdient auch, dass das bayrische Volk den 5. Tag der Woche nicht Donners-, sondern meist Pfinztag nennt (Schmeller, Bayr. Wtb. [2] I. 437 ff.). Wir erfahren weiter vom Corrector Burchardi, aus dem Ind. sup., aus einer alemannischen oder fränkischen Homilia de sacrilegiis aus dem Anfange des 8. Jahrhs. (ZfdA. XXV. 315) und aus der Vita des heil. Eligius, dass diesem Gotte der fünfte Tag geheiligt war, dass an diesem Tage nichts gethan werden durfte, dass man ihm Opfer brachte und dass die dazu geeignete Zeit in den Mai fiel. War demnach der Donarestac der heilige Tag der alten Germanen (vgl. auch Petersen, Nordb. Gudedyrk. S. 67 ff.), so spricht schon diese Thatsache für die grosse Bedeutung des Gottes. Daher vermochten die Geistlichen trotz allen Ermahnungen altgewohnte Sitten, die aus der Verehrung des Gottes hervorgegangen sind, nicht auszurotten. In vielen Gegenden Deutschlands darf noch heutzutage Donnerstags nichts geschehen, kein Holz gehauen, kein Mist gefahren, kein Spinnrocken gedreht werden (Wuttke, Abergl. § 70). An die sacra ferner, die zu Ehren Donars dargebracht wurden, mögen die über ganz Deutschland aus allen Zeiten bezeugten Maifeste und Maiopfer, vielleicht auch die etwas später fallende Hagelfeier erinnern, worüber Mannhardt in seinem Baumkultus und O. Jahn in seinen »Deutschen Opfergebräuchen« umfangreiches Material gesammelt haben, nur müssen wir dasselbe hier wie dort mit grosser Vorsicht benutzen, denn der Kultus war zweifellos älter als die Verehrung des persönlichen Gottes, und wenn irgendwo, so hat gerade bei derartigen Sitten die Analogie eine unberechenbare Rolle gespielt.

Ausser Juppiter wird in den älteren lateinischen Quellen öfters Herkules für Donar gesetzt. Tacitus (Germ. c. 9) nennt ihn neben Mars und Mercurius und berichtet, dass man ihm Menschenopfer bringe. Jenseits der Weser, d. i. an ihrem östlichen Ufer, befand sich ein dem Herkules geweihter Wald, in dem Arminius seine Bundesgenossen gegen Germanicus zusammenscharte (Ann. II. c. 12). Nie vergassen ihn die batavischen Gardereiter zu Rom, wenn sie ihren heimischen Göttern Votivsteine errichteten (Zangemeister, Heidelberger Jahrb. V. 48 ff.). Längs des ganzen Rheingebietes finden wir den Herkules in Inschriften, die zweifellos auf eine germanische Gottheit schliessen lassen: als *Hercules barbatus* (Brambach, Corp. inscr. Rhen. No. 653), als Herkules mit langem Barte, mit dem auch nordische Quellen den Thor schildern, als *Hercules magusanus* im batavischen Gebiete (ebd. No. 130 ff. vgl. Kauffmann, PBB. XV. 553 ff.), also als den kraftvollen, starken Herkules, den nordische Quellen in Thors Sohne *Magni* erhalten haben, ein Vorbild der Germanen auf ihren Kriegszügen, daher *invictus* (Brambach a. a. O. No. 654) und *primus omnium virorum fortium*. Der *Hercules Saxanus*, in dem man ebenfalls einen germanischen Gott oder Heros hat finden wollen (ZfdA.

XXXV. 396 ff.), ist dagegen aus schlagenden Gründen den Römern zurückgegeben worden (E. H. Meyer, PBB. XVIII. 106 ff.).

Wie die Sachsen in Deutschland, so verehrten auch die nach Britannien gewanderten Angelsachsen den *Thunor*, doch tritt er bei diesen im Vergleich zu Wôdan wesentlich zurück (Kemble, Die Sachsen I. 284 ff.). Für Dänemark bezeugt ihn Saxo Grammaticus und die Volkssage. Im Tempel von Altupsala befand sich auch Thors Bild. Adam von Bremen sagt von ihm: *Thor praesidet in aere, qui tonitrus et fulmina, ventos imbresque, serena et fruges gubernat*, nachdem er ihn kurz zuvor als den *potentissimus deorum* bezeichnet hat (IV. 26), und im folgenden Kapitel lässt er die Schweden ihm opfern »*si pestis et fames imminet*«. Wie tief aber die Thorsverehrung in Schweden in Wirklichkeit wurzelte, lehrt nicht nur die Menge Redensarten, die an seinen Namen anknüpft, sondern auch die grosse Zahl von Personen- und Städtenamen, die seine Verehrung voraussetzen (Lundgren, Hednisk Gudatro S. 41—62). Thor war hier sicher neben Frey der höchste und vielleicht der älteste Gott. — Mindestens eben so gross war aber auch seine Verehrung in Norwegen; er war hier von altersher der Hauptgott und blieb es auch bei dem Volke, als durch Fürsten- und Dichtergunst sich Óðinn in höheren Kreisen fast alleiniger Verehrung zu erfreuen hatte. Überall waren ihm hier Tempel errichtet, fast überall ward er als der *mest tignaðr* »der am meisten Verehrte« bezeichnet. Hieraus erklärt sich, dass viele Züge von ihm auf den norwegischen Nationalheiligen, auf Olaf helgi, übertragen worden sind (Norsk Hist. Tidsskr. IV. 176; Daae, Norges Helgener 106 f.). Eine seiner heiligsten Stätten war zu Mœri im Drontheimschen und dort, wo sich die Norweger zum Frostuþing versammelten. Hier stand in geweihtem Tempel sein Bild aus Gold und Silber kunstvoll bereitet. Nach anderem Berichte befand sich dasselbe auf prächtigem Wagen, den zwei Böcke zogen, an deren Hörnern sich kostbares Silber befand; alles wurde von Rädern getragen, die, wie das ganze Werk, mit grosser Kunst gearbeitet waren (Ftb. I. 320). Weitere Thorstempel fanden sich in den Bezirken von Akershus, Hedemarken, Stavanger, Bergenhus (Rygh, Minder om Guderne i norske Stedsnavne). — Von Norwegen aus war der Thorkult auch zu den Finnen gekommen (Norsk Hist. Tidsskr. IV. 145). Ebenso nahmen ihn die Norweger mit nach den Kolonien des Westmeeres und nach Island. Auf den Pfeiler des Hochsitzes hatte man sein Bild eingegraben; bevor man die Heimat verliess, hatte man ihn erst um Rat gefragt, und sobald die neue in Sicht kam, wurde der Hochsitzpfeiler ausgeworfen, um sich dort anzubauen, wo Thor hinweise. Eine charakteristische Erzählung giebt uns hierüber die Eyrbyggjasaga. Schon in der Heimat ein treuer Verehrer Thors, dem er auch äusserlich glich, segelte der norwegische Häuptling Þórolfr Mostrarskegg dem fernen Eiland zu. Wo die Hochsitzsäulen anschwimmen, wird die neue Heimstätte gegründet. Þórsnes heisst von nun an die Landspitze, wo man landete, Þórsá der Fluss, der in ihrer Nähe mündete. Hier entsteht bald ein grosser Tempel; Þórolfr richtet ihn ein und pflegt ihn und wird Gode der Gegend. Die Stätte ist so heilig, dass sie niemand ungewaschen anschauen darf; kein Blut darf hier fliessen, niemandem ist es gestattet, seine Notdurft hier zu verrichten. — Wo nun in jenen volkstümlichen Erzählungen Thor auftritt, fast überall tritt er als der höchste Gott auf: man bittet ihn um guten Wind, erfleht von ihm Reichtum und Glück, fragt ihn in wichtigen Lagen des Lebens, ja bittet ihn selbst um Sieg im Kampfe. Seiner Gestalt nach erscheint er von grossem Wuchse, schönem Antlitz, jung, hier und da barsch, überall aber mit rotem Barte; er ist derselbe in seinem Auftreten, wie er uns in den Eddaliedern und bei den

Skalden entgegentritt, und so können wir aus Volksüberlieferung und Dichtung von ihm ein klares und grosses Bild gewinnen, wie es zuerst Uhland in seinem schönen Buche über den Mythus von Thor entworfen hat.

§ 66. Donar-Þórr ist, wie schon der Name lehrt, von Haus aus das im Gewitter daherbrausende göttliche Wesen. Den Donner verglich man mit dem heftigen Rollen eines Wagens; daher fährt Thor in einem Wagen, wenn er sich im Kampfe gegen die Riesen befindet. Im Sturme fährt er daher, woraus sich sein Beiname *Hlórriði* (= *Hló-hriði* »der brüllende Wetterer«, Gering, ZfdPhil. XXVI. 25) erklärt. Die Berge scheinen zu brechen, die Erde scheint zu flammen, wenn er nach Jǫtunheim geht. Der Glaube, dass der Donnergott durch die Lüfte fahre, hat sich noch heutzutage bei den Nordgermanen erhalten. Im Anfang des vorigen Jahrhs. schreibt Rhyzelius, dass der gemeine Mann sage, wenn es donnere »*Thorgubben* oder *Gogubben åker*« d. h. der alte Thor oder Gott fährt (Lundgren S. 43), und auf dieselbe Vorstellung geht das heutige schwed. *åska* = donnern (dial. *aseka*) zurück, d. i. *åsaka* = Asenfahrt, der gebräuchliche Ausdruck, neben dem auch *toraka* (»Thorfahrt«) vorkommt. Dieselbe Vorstellung von dem fahrenden Gotte haben aber auch die Angelsachsen gehabt (Kemble I. 285), und bei den Ditmarschen scheint sie fortzuleben, wenn es hier bei starkem Gewitter heisst: *Nu faert de Olde all wedder da bawen unn haut mit syn Ex anne Räd* (Schlesw. Holst. Sagen No. 480). Als Besitzer dieses Wagens nennen nordische Dichter den Thor *Reiðartýr* (»Gott des Wagens«) oder *valdi kjǫla* (»Walter der Wagen«) oder *vagna verr* (»Wagenmann«) vor allem aber *Ǫkuþór* (Fahrthor). Gezogen wird dieser Wagen von zwei Böcken, die die Dichter *Tanngnjóstr* (Zahnknistrer) und *Tanngrísnir* (Zahnknirscher) genannt haben, wozu der zackige Sprung des Blitzes Veranlassung gegeben haben mag. Er selbst, mehr Mann als Jüngling, steht in seinem Wagen, seine Augen funkeln wie Feuer; seinen Bart schüttelt er, wenn er aufgeregt ist; wenn er in ihn spricht, wirft er alles zurück, was ihm entgegenkommt (Fms. I. 303). Daher heisst er *Atli*, d. h. der Ungestüme, Zornige. Mit diesem Bartrufe hängt wohl der *barditus* zusammen, von dem Tacitus (Germ. 3) berichtet: *carmina, quorum relatu, quem barditum vocant, accendunt animos:* die alten Deutschen suchten durch das Vorhalten der Schilde den Bartruf des Donnergottes nachzuahmen oder im Bartgesange sein Lob zu singen. — In seiner Hand hatte Thor den Hammer *Mjǫllnir*, den Zermalmer, einst von Zwergen geschmiedet und von den Göttern als das beste Werkzeug anerkannt. Er hat die Eigenschaft, dass er in die Hand dessen zurückgeht, der ihn geworfen hat. Das ist Thors Waffe gegen Riesen und Trolle. Diesen Hammer hält er mit seinen Eisenhandschuhen (*járngreipr*) fest. Um seine Lenden hat er den Kraftgürtel, die *megingjarðar;* durch ihn wächst seine Kraft. Zu jenem Hammer mögen die Donnerkeile Veranlassung gegeben haben. Diese clava, wie ihn Saxo nennt, mag auch den Römern Ursache gewesen sein, den alten Donnergott mit Herkules zu interpretieren und ihn in unmittelbaren Zusammenhang mit dem barditus zu bringen (Germ. c. 3). Schildert ihn doch Saxo als den mit der Keule (*clava*) bewaffneten (I. 118), mit einer Waffe, die auch in Deutschland an Stelle des nordischen Hammers gestanden haben mag. Im Norden lebt der Hammer noch fort: »Thor mit dem schweren Hammer« kennt noch heute der Norweger (Faye, Norske Sagn 3).

Charakteristisch für Thor ist ferner seine Ess- und Trinklust. Einen Ochsen und acht Lachse ass er, als er sich in bräutlichem Schmucke bei Þrym befand, und drei Tonnen Met trank der Gott bei derselben Gelegenheit (Þrymskv.). Die Ebbe ist die Spur seiner Trinklust (SnE. II. 286). — Auf seinen Fahrten

erscheint er nicht immer allein. Loki begleitet ihn oft; er ist dabei, wenn es gilt, der Macht der Riesen ein Ende zu machen. Daneben begleitet den Gott Þjálfi, vielleicht »der Arbeiter« (Uhland, Schriften VI. 33), wohl eine Personification des Blitzes. Er ist der Bruder der Rǫskva, d. h. der Raschen, und musste Thor folgen, weil er gegen das Verbot des Gottes einen Knochen seines Bockes zerbrochen hatte. In seiner Schwester tritt die wichtigste von Þjálfis Eigenschaften zu Tage: er ist das schnellste aller Wesen, der *fóthvatastr*, der allein den Wettlauf mit *Hugi*, d. h. dem Gedanken, unternimmt, der dem Thor vorausläuft, als es galt, den dämonischen Gegner Hrungnir zu besiegen. Das ist derselbe Þjálfi, der als Thielvar zuerst das Feuer nach Gotland brachte und dadurch bewirkte, dass die bis dahin lichtlose Insel Licht und Festigkeit erhielt (Gutniska Urkunder Ausg. Sæve, Stockh. 1859 S. 31). Wir haben hier eine bei fast allen Germanen verbreitete Mythe, dass das Feuer durch den Blitz auf die Erde gekommen sei (Kuhn, Hbk. d. F.[2] 224). — Überall erscheint Thor als der Starke *(þrúðugr)* schlechthin: er ist der *þrúðvaldr*, der starke Schirmer der Götter; sein Hammer heisst der *þrúðhamarr;* auch seine Wohnung heisst *Þrúðheimr* oder *Þrúðvangr* »Welt oder Land der Stärke«. Hier findet sich der nur für Augenblicke heitere Palast des Gottes, *Bilskirnir*, dem späte Dichtung in Anlehnung an die 540 Thore Valhǫlls 540 Gemächer gegeben hat (Grím. 24).

§ 67. Thors Verwandtschaften. In den Edden sowohl wie in der ältesten Skaldendichtung, also bereits um 800, erscheint der nordische Thor als Sohn Óðins. Es muss demnach schon damals in der nordischen Dichtung die innere Umwälzung vollzogen gewesen sein, die den Windgott an Stelle des alten Himmelsgottes gesetzt, denn nur dieses Sohn kann Thor sein, nicht jenes. In diesem Verhältnis liegt, dass Óðinn über Thor steht. Dies widerspricht jedoch der Volksüberlieferung, wo Thor als der höchste, ja als der allein verehrte Gott in Norwegen dasteht. In Deutschland lässt sich ein Verwandtschaftsverhältnis des Donar zu anderen Göttern überhaupt nicht erweisen. Die Taciteische Interpretatio »Hercules« zeugt ebenso dafür, dass er hier nicht eine ähnliche Rolle wie im Norden gespielt habe, wie der Umstand, dass nirgends Juppiter als der höchste Gott eines germanischen Stammes genannt wird; diese Wiedergabe ist nur nach der Seite des Juppiter als Gewittergottes. Als Thors Mutter erscheint vor allem Jǫrð, die Göttin Erde. Neben ihr wird Fjǫrgyn genannt, die die Skalden schlechthin für *Jǫrð* setzen. Der Name deckt sich mit got. *fairguni* »das Gebirge«. Zu diesem Wort gesellt sich ein Fjǫrgynn, welchen die nord. Quellen den Gatten der Himmelsgöttin Frigg nennen (Lok. 26). Letzterer gehört etymologisch zum lit. *Perkúnas*, zum ind. *Parjánya* und ist demnach ebenfalls ein Gewittergott. Wir haben hier also ein ähnliches Götterpaar wie in *Njǫrð-Nerthus*, *Frey-Freyja*. Mag die ursprüngliche Bedeutung von diesem Fjǫrgyn auch »die im Eichenwald verehrte Gottheit« sein (Hirt, Idg. Forsch. I. 480), so lässt sich doch für das Germanische keine andere Deutung ermitteln als »die im Waldgebirge verehrte Gottheit«, denn weder die Virgunt noch die Silva Hercynia haben sich jemals durch Eichenbestände hervorgethan. In Waldgebirgen den Vater oder die Mutter Thors wohnen zu lassen, giebt aber trefflichen Sinn: noch heute lässt der schwedische Volksglaube Thor in den Bergen wohnen und aus ihnen kommen, und die zahlreichen Donnerberge in Süd- und Norddeutschland bezeugen, dass hier einst gleiche Vorstellung geherrscht hat. — Daneben erscheint Thor auch noch als Sohn der Hlóðyn. Dieselbe Göttin ist auch in Nordwestdeutschland auf Steininschriften als *Hludana* gefunden (Corp. insc. Rhen. No. 150. 188. Korresp. f. Westd. Gesch. VIII. No. 1), und wenn in

einer altengl. Aufzeichnung Latona Jovis mater mit *þunres môður* (Bugge Stud. 24) glossiert wird, so zeugt diese Glosse auch für ihre Bekanntschaft unter den Angelsachsen. Dass diese Hlóðyn die Mutter Viðars sei, was neuerdings behauptet (PBB. XVIII. 135 ff.) und unvorsichtig genug bereits in Handbücher aufgenommen worden ist, ist eine ganz unbegründete Annahme, die schon dadurch hinfällig wird, dass die Skalden in ihren Kenningar wiederholt hlóðyn für jǫrd »Erde« gebrauchen (SnE. I. 474; Fms. I. 123. Fas. I. 469). Was die Deutung und Erklärung des Wortes betrifft, so sind die mannigfaltigsten und wunderlichsten Hypothesen aufgestellt worden (PBB. XVIII. 134 ff., ZfdPhil. XXIII. 129 ff., ebd. XXIV. 457 ff., Bugge a. a. O.), die annehmbarste ist noch immer die alte, schon von J. Grimm vertretene, den Namen mit isl. *hlóð* »der Erdhaufen, der Feuerherd« (Haldorson, Lex. isl. 368) zusammenzubringen. So wird Thor auch durch sie mit dem Erdreich, dem fruchtbaren Erdboden aufs engste in Verbindung gebracht.

Dasselbe geschieht auch durch den Namen seiner Gemahlin Sif. Unter den Nafnaþulur befindet sich derselbe ebenfalls als Bezeichnung für »Erde« wie hlóðyn und fjǫrgyn (SnE. I. 585). Ihr Name bedeutet wahrscheinlich »die Erfreuende« d. h. die Gattin (zu got. *sifan*, Warnatsch, Festschr. der schles. Ges. für Volkskunde für K. Weinhold S. 241 ff.). Sie scheint aufs engste mit dem sprossenden Erdreich verknüpft zu sein. Ein Mythus erzählt von ihr, dass Loki sie ihres Haares beraubt und, wie aus einer Andeutung der Lokasenna (V. 54) zu schliessen ist, mit ihr gebuhlt habe. Thor zwingt darob Loki, seiner Gemahlin von den Elfen neues Haar fertigen zu lassen, das wie Gold glänze. Ivaldis Söhne schmieden es, und alsbald wächst es auf der Göttin Haupte fest (SnE. II. 358). Sonst erfahren wir nur wenig von dieser Göttin. Dass sie in Guðbrandsdalir eine Kultstätte gehabt hätte, wie wiederholt behauptet worden ist, beruht auf Missverständnis (PBB. XIV. 91 ff.). — Durch Sif tritt Thor in Verwandtschaft mit Ull, dem schönen Sohn der winterlichen Erde, der oben neben Loki gestellt war. Dieser heisst »Thors Stiefsohn«; seinen Vater meldet keine Quelle. Mit der Sif erzeugt Thor die Þrúð. Wir fanden den Stamm dieses Wortes schon als Ausdruck der Kraft des Donnergottes. Þrúðr ist die Kraft schlechthin; als Tochter der Sif ist sie vielleicht die treibende Kraft des Erdbodens, die der Donnergott durch seine Umarmung mit der neuerwachten Erde ins Leben gerufen hat. Der Steinriese hat sie gestohlen, denn auf steinichtem Boden kann sich dieselbe nicht entwickeln; daher heisst dieser »Dieb der Þrúð« (SnE. I. 426). Nach anderem Mythus ist sie ohne Wissen und in Abwesenheit des Vaters dem Zwerge Alvís verlobt worden, dem weisen Hüter unterirdischer Schätze. Als Thor zurückkehrt, verweigert er dem Zwerge die Hand der Tochter und weiss ihn durch allerhand Fragen auf der Erdoberfläche zu halten, bis die aufgehende Sonne ihn in Gestein verwandelt (Alv.). In denselben Kreis skaldischer Reflektion wie Þrúðr gehören auch die Namen von Thors Söhnen Magni und Móði (»Kraft« und »heftiger Sinn«). Jener, erzeugt mit dem Riesenweibe Járnsaxa, besitzt schon als dreitägiges Kind solche Kraft, dass er allein von allen Göttern seinen Vater von dem Fusse des Riesen Hrungnir befreien kann (SnE. II. 299). Beide Söhne sind personifizierte Eigenschaften des Vaters. Nach dem Weltuntergange werden sie sein Erbe, den Besitz des Hammers Mjǫllnir, antreten (Vafþr. 51). Von Meili, dessen Bruder Thor genannt wird (Hárb. 9), wissen wir nur, dass er Óðins Sohn war. Wie aus Thors Eigenschaften seine Söhne, so entsprossen aus seiner Thätigkeit seine Pflegesöhne: aus dem Schwingen des Hammers Vingnir, aus der zuckenden Flamme des Blitzes Hlóra (SnE. I. 252). —

Von all diesen Verwandtschaften lässt sich auf südgermanischem Boden nichts finden, sie sind nordisches Eigentum und nur in Thors Mutter mag sich alte Anschauung erhalten haben. Man hat bei der Sif an die batavische Haiva (Corp. Inscr. Rhen. No. 130) gedacht, der im Verein mit dem Hercules Magusanus ein Altar errichtet worden ist, und diesen Namen »Geliebte, Frau« gedeutet (Much, ZfdA. XXXIX. 51. vgl. auch Siebs, ZfdPhil. XXIV. 461), allein einen zwingenden Grund für die Übereinstimmung hat man nicht beigebracht.

§ 68. Thors Riesenkämpfe. Thor ist der Gott des Gewitters, allein nicht der verheerenden Seite desselben, sondern der wohlthätigen, die Luft reinigenden und die Erde befruchtenden. Daher erscheint er überall als eine gern gesehene Gottheit, als ein Freund der Menschen (*vinr verliða* Hym. 11) und Götter, als der Schirmer von Miðgarð und Ásgarð, den Heimstätten der Menschen und Asen, vor allem aber als unerschrockener und unerschütterlicher Kämpfer gegen die Riesen und Trolle. In dieser Thätigkeit ist er besonders ein Liebling der norwegischen und isländischen Dichter, die alle möglichen Kämpfe mit Riesen und Unholden an seine Person geknüpft haben. Daher heisst er die »Furcht der Riesen« oder der »Mörder, der Fäller der Riesen oder Riesenweiber«. In diesen Kämpfen ist er so recht das Vorbild des norwegischen Bauern geworden, der mit Mühe dem Boden den Ertrag der Erde abgewinnen muss. Bei dieser sauren Arbeit steht ihm der Gott zur Seite und hilft ihm, die widerwärtigen Mächte der Natur besiegen. In der grossen Ólafs saga Tryggvasonar (Fms. I. 183) erscheint Thor dem König Ólaf und erzählt ihm, wie einst Riesen Norwegen bewohnt und wie das dort einwandernde Menschengeschlecht seinen Beistand gegen diese angerufen hätte; mit seinem Hammer hätte er den noch übrigen Trollen ein Ende gemacht. — Gegen das Eis des langen Winters, gegen die Stürme des Frühlings, gegen das andringende Meer, gegen den steinichten Erdboden ist hier dem Bewohner der Gott Beistand, daher haben sich an ihn die mannigfaltigsten und schönsten Mythen geknüpft. Wenn Thor gegen diese Riesen auszieht, geht es nach Osten, denn in hohem Nordosten lag nach der Phantasie der Nordländer Jǫtunheim, d. h. »Riesenheim«. Auf seinem Wege von dort bringt er den Aurvandil mit, den er über die eisigen Élivágar trägt und dessen erfrorene Zehe er an den Himmel wirft: das ist der leuchtende Morgenstern, der nach jenem Wesen *Aurvandils tá* (Aur.'s Zehe) heisst (SnE. I. 278). Aurvandill ist schon seinem Namen ein leuchtendes Sterngebilde (zu skr. *usrâ* »Morgenröte«, lat. *aurôra*; vgl. agls. *eárendel* »jubar«). Zur Zeit des Frühlings mag Thor den glänzenden Aurvandil mitgebracht haben. In sagenhafter Einkleidung lebt dieser bei Saxo fort, während es ganz unsicher ist, mit ihm den Orendel der deutschen Spielmannsdichtung zusammenzubringen. Nach Saxo (I. 135 ff.) hat jener Horvendillus in frühlingsgrünem Haine gegen einen norwegischen König Collerus, die personifizierte Kälte, zu kämpfen und vernichtet diesen. Später fällt er durch die Hand des eignen Bruders, wird aber von seinem Sohne gerächt. Seine Gemahlin ist nach der Edda Gróa, die sehnsüchtig des Gatten harrt und aus Freude über die Nachricht seiner Wiederkunft das Zauberlied vergisst, mit dem sie Thors Steinsplitter aus dem Kopfe befreien soll. — Während Thors winterlicher Abwesenheit hat sich in Ásgarð mancherlei zugetragen. Ein Baumeister aus Riesenheim hatte den Asen versprochen, bis Sommersbeginn eine Burg zu erbauen, wofür er Freyja, Sonne und Mond erhalten sollte. Schon ist er mit Hülfe seines Rosses Svaðilfari ziemlich zu Ende, da muss Loki Rat schaffen, dass diese göttlichen Wesen nicht in die Gewalt der Riesen kommen. In eine Stute verwandelt lockt er das Ross. Nun wird der Bau-

meister nicht fertig. Da erscheint Thor und tötet ihn mit seinem Hammer (SnE. I. 134 ff.). In späterer Zeit hat sich dieser Mythus an den heiligen Ólaf geknüpft, dem ein Unhold für Sonne, Mond und Ólafs Seele den Dom von Drontheim erbauen wollte (Daae, Norg. Helg. 106 f.). — Während Thors Abwesenheit ist auch seine Tochter Þrúðr mit dem Zwerge Alvís verlobt. Da er diesem nichts mit dem Hammer anhaben kann, hält er ihn solange auf der Oberfläche der Erde, bis die Sonne den Nichtsahnenden in Stein verwandelt. — Einen weiteren Mythus vom wiederkehrenden Donnergotte enthält das über den ganzen Norden verbreitete Lied von Thors Fahrt zu Þrym (Þrymskviða; DgF. I.). Mag Þrymr, worauf das Wort hinweist (*þruma* = donnern), ein dämonisches Gegenbild des Donnergottes sein, der Mythus versetzt uns in das Frühjahr, wo Thor seinen Hammer aus der Gewalt der Reifriesen wiederholt. Thor erwacht und vermisst seinen Hammer. Loki muss in Freyjas Falkengewande auf Kundschaft ausgehen. Der Riese Þrymr, in dessen Gehege goldhörnige Kühe und rabenschwarze Ochsen weiden, birgt ihn acht Rasten unter der Erde und will ihn nur hergeben, wenn er Freyja zum Weibe bekomme. In Freyjas Gewande fährt Thor mit Loki nach Jǫtunheim; die Berge bersten und die Erde brennt, wo er fährt. Beim Brautmahle isst der Gott einen Ochsen, acht Lachse und trinkt drei Tonnen Bier; seine Augen scheinen Feuer zu sprühen. »Nichts ass Freyja, keine Augen schloss Freyja seit acht Nächten, so heiss war ihr Sehnen nach Riesenheim«, so erklärt Loki alles dem staunenden Riesen. Der Hammer wird gebracht, damit mit ihm die Ehe geweiht werde. Aber sobald er sich auf Thors Knie befindet, erfasst dieser ihn, schwingt ihn und vernichtet Þrym und sein ganzes Geschlecht.

In ähnlicher Weise wie im Kampfe gegen Þrym erscheint Thor im Kampfe gegen Hrungnir. Hrungnir, d. h. der Lärmer, — noch heute gebraucht man im Hallingdaler Dialekte für lärmen *rungla* (Aasen 618), — war auf Óðins Veranlassung, gegen den er mit seinem Rosse Gullfaxi, d. h. Goldmähne, prahlte, nach Ásgarð gekommen und wollte in trunkenem Übermute von hier Valhǫll nach Jǫtunheim überführen und alle Götter ausser Freyja und Sif töten. Da rufen die Asen Thor, der sofort erscheint und seinen Hammer schwingt. Als sich Hrungnir auf das Gastrecht beruft, wird auf neutralem Steingebiet zu *Grjótunagarð* ein Zweikampf beschlossen. Die Riesen bekommen Angst und stellen daher einen Lehmriesen, *Mǫkkrkalfi*, d. h. die dicke Wolke, auf, hinter dem sich Hrungnir birgt, der selbst ein steinernes Herz und Haupt besitzt. Thor ist von Þjálfi begleitet; dieser eilt voraus und sagt dem Riesen, Thor habe ihn gesehen und komme von unten. Da stellt sich Hrungnir auf seinen Schild und fasst seine Waffe, einen Schleifstein, fest in die Hand. Bald künden Blitz und Donner des Gottes Erscheinen; der Riese wirft seinen Stein; dieser stösst auf Thors Hammer, der alsbald dem Riesen in den Kopf dringt und ihm den Tod bringt. Beim Falle fällt ein Bein Hrungnirs auf Thor, der dadurch selbst zu Falle kommt. Thors drei Tage alter Sohn Magni vermag dies allein zu beseitigen. Aber auch Thor ist verletzt, ein Stück von des Riesen Schleifstein ist ihm ins Haupt gefahren. Die Völve Gróa soll es ihm herauszaubern, vergisst aber den Spruch, als ihr der Gott die baldige Ankunft ihres Gatten Aurvandil erzählt (SnE. I. 278 ff.). — Zu den dämonischen Gegnern oder Nebenbuhlern Thors gehört auch Geirrøðr, der Speerröter, der, ein Schmied in Jǫtunheim, seinen Speer mit goldener Spitze versah, um ihn dann vernichtend nach der Erde zu schleudern. In alten Liedern, von denen wir noch eins vom Skalden Eilif Guðrúnarson aus dem 10. Jahrh. besitzen, ist gesungen worden, wie einst Loki

von Geirrøð gefangen und nur unter der Bedingung freigelassen worden sei, dass er Thor veranlasse, unbewaffnet nach Jǫtunheim zu gehen. Loki überredet den Gott und nimmt an der Fahrt teil. Unterwegs kehrt Thor bei Gríð, der Mutter des Asen Viðar ein, die ihm von Geirrøð erzählt und ihm aus weiser Vorsicht ihren Kraftgürtel, Eisenhandschuh und Zauberstab leiht. Mit Hülfe dieser Gegenstände durchwatet Thor den mächtigen Strom Vimur, den Geirrøðs Tochter schwellen macht. Schon scheint seine Kraft, über den Fluss zu gelangen, nicht mehr zu reichen, da erfasst er einen Vogelbeerstrauch und rettet sich durch diesen aus dem Flusse. In Geirrøðs Gehöft soll er von dessen beiden Töchtern Gjálp und Greip an die Decke gedrückt werden, allein er zerbricht diesen das Genick, als er sich auf den Stuhl setzt, unter dem sie sich verborgen hatten. Als Geirrøðr in seiner Halle Thor gegenübersitzt, schleudert er einen glühenden Eisenkeil nach dem Gotte. Dieser fängt ihn aber mit Gríðs Handschuh auf, wirft ihn nach dem Riesen zurück und tötet diesen damit trotz der Eisensäule, hinter welche sich derselbe aus Furcht vor der drohenden Gefahr geflüchtet hatte (SnE. I. 284 ff.). Denselben Mythus kennt Saxo, da er von König Gorms und Thorkils Fahrt in die entlegenen *sedes Geruthi* erzählt. Hier treffen sie den Geruth mit zerfleischtem Körper und Riesenweiber mit zerbrochenem Rücken. Auf ihre Frage hin erfahren sie, dass einst Thor den Stahl nach dem übermütigen Riesen geworfen habe, infolgedessen sei er so zugerichtet (Saxo I. 425 f.). Auch in der späten Saga von Thorstein Bæjarmagn (Fms. III. 182 ff. ZfdMyth. I. 410 ff.) findet sich romantisch ausgeschmückt derselbe Stoff, und die Aufforderung des Königs Hárald Harðráði, sein Skalde Thjóðólf solle den Streit eines Gerbers mit einem Eisenschmiede besingen nach dem Vorbilde von Thors Kampf mit Geirrøð (Fms. VI. 361), setzt eine weitere Verbreitung des Mythus voraus. — Aber nicht nur gegen die schädigenden Elemente der Luft zieht Thor zu Felde, sondern auch gegen die der Gewässer, namentlich die des Meeres. Hárb. 37 ff. erzählt Thor, wie er mit Riesenweibern gekämpft habe, die aller Welt geschadet, sein Schiff zerschellt, den Þjálfi verjagt hätten. Unter diesen Riesenweibern, die mehr Unholde als Frauen sind, sind die Wellen des Meeres zu verstehen, die ans Land schlagen und dem Schiffer auf der See Unglück und Verderben bringen. Die stürmische See hatte dem Nordländer manchen Schaden gebracht, daher waren Thors Kämpfe gegen diese ein beliebtes Thema nordischer Dichter. Vor allem schien ihnen das Toben des Meeres von der die ganze Erde umgebenden Miðgarðsschlange auszugehen. Man glaubte, eine Schlange läge um den äussersten Rand der Erde, die sich in ihren eignen Schwanz beisse, ein Kind des Loki und der Angrboða. Wenn sie in Riesenzorn gerät, tobt das Meer. Gegen sie zieht Thor auf dem Nachen des Riesen Hymir und von diesem begleitet. Mit dem Haupt des Ochsen *Himinrjóðr*, den sich Thor aus Hymirs Herde geholt hat, angelt er nach ihr und zieht sie an den Bord des Kahnes. Da zerschneidet der Riese die Angelschnur, das Ungetüm fällt ins Meer zurück. Da trifft den Riesen Thors Hammer und schleudert ihn über Bord (SnE. I. 166 ff. Über die Verbreitung des Stoffes im Norden vgl. PBB VII. 281 ff.). — Diesen Vorgang, der die Veranlassung gegeben haben mag, dass Thor beim grossen Weltenkampfe mit der Miðgarðsschlange zu kämpfen habe, hat eine spätere Dichtung, die Hymiskviða, in Zusammenhang mit der Heimholung des Kessels gebracht. Beides sind jedoch von Haus aus verschiedene Mythen, da der Schluss jenes Liedes den Tod des Riesen beim Angeln nach der Miðgarðsschlange unmöglich macht. — Die Asen sind bei Ægir, dem Gott

des gastlichen Meeres, zum Mahle. Da fehlt der Metkessel. Auf Týrs Veranlassung soll Thor einen solchen vom Riesen Hymir holen, der als Týrs Vater erscheint. Hymir ist die personifizierte Dunkelheit in der Luft, die über dem winterlichen Meere lagert, die noch heute der Norweger unter gleicher Bezeichnung kennt und die schwer auf der Seele der Norweger liegt. Auf der einen Seite steht dieser Dämon in engster Verbindung mit dem Winter, auf der andern mit dem Meere: sein Bart ist gefroren, als er von der Jagd heimkehrt, Eisschollen umgeben seinen Palast, der sich an dem Himmelsende befindet. In seiner Gewalt befindet sich die schöne Jungfrau, deren Haar wie Gold glänzt, ein Ebenbild der Gerð. Diese unterstützt den eingekehrten Gott bei seinem Beginnen. Auf ihren Rat zerbricht dieser den Becher an des Riesen Schädel, wodurch der Gott allein in die Gewalt des Kessels kommen kann. Dieser Kessel ist das Meer, das der Gott im Frühjahre aus der Gewalt der winterlichen Mächte befreit, indem er seine Eisrinde durchbricht und dann dem Meeresgott der schöneren Jahreszeit und den Menschen zuführt.

Mit Thors winterlicher Abwesenheit mag auch seine Reise zu Útgarðaloki zusammenhängen, wie sie uns die Edda (I. 142 ff.) und in seiner euhemeristischen Weise Saxo erzählen (I. 429 ff.). Útgarðr steht im Gegensatz zu Ásgarð und namentlich Miðgarð: er ist die Welt ausserhalb der bewohnten Erde, das Heim der dämonischen Mächte. Hier herrscht ein Loki, der winterliche, mehr dämonische Loki. Auf seiner Fahrt nach Útgarð begleiten Thor Loki und Thjálfi. Nach der Edda erwirbt er den letzteren erst auf der Reise dahin. Es geht zu Fusse bis an das tiefe Meer; über dies wird geschwommen. Alsbald kommen Thor und seine Begleiter in einen dichten Wald. Der Riese Skrýmir gesellt sich zu ihnen, gegen den Thor wiederholt vergeblich seinen Hammer mit aller Macht schwingt: der Gott ist in Útgarð, ausserhalb des Bereiches seiner Macht. Skrýmir weist Thor zu Útgarðalokis Burg, die mit einem Gitter umgeben ist, durch das sich der Ase und seine Gefährten mit knapper Not durchdrängen. Vor Útgarðaloki sollen sie ihre Künste zeigen. Loki rühmt sich, dass ihm niemand im Essen gleich komme; er wird vom *Logi,* d. h. dem Feuer, besiegt. Þjálfi rühmt sich der Schnelligkeit im Laufen; ihn besiegt *Hugi,* der Gedanke. Thor verspricht im Trinken etwas zu leisten; so sehr er auch ansetzt, das Horn liegt im Meere und kaum bemerkbar ist der dreifache Schluck, den er gethan. Alsdann soll er eine Katze heben; dies ist die Miðgarðsschlange, nur einen Fuss hebt er sie von dem Boden. Endlich soll er mit Útgarðalokis Amme *Elli* kämpfen. Auch hier vermag Thor nicht zu obzusiegen, denn diese ist das Alter, dem niemand widersteht. Mürrisch, weil er so wenig geleistet hat, zieht Thor von dannen. Da erzählt ihm Útgarðaloki, was er geleistet, wie ihm und den Seinen bange gewesen wäre. Thor will seinen Hammer schwingen und den falschen Riesen töten: da ist das Bild entschwunden und die Wanderer finden sich auf freiem Plane. — Die ganze Erzählung trägt unverkennbar den Stempel junger Mythenbildung, wenn auch bei den poetischen Gestalten der natürliche Hintergrund durchblickt.

In allen diesen Mythen erscheint Thor als ein Freund des Menschen und ihr Beschirmer und Helfer gegen die dämonischen Mächte. Mit seiner Hülfe werden diese in ihre Schranken gewiesen. Der Gott ist zu einer ethischen Gestalt geworden, die nur hier und da den physischen Hintergrund des Donnergottes durchscheinen lässt. Dies ist um so weniger zu verwundern, als das Gewitter in den nordischen Reichen fast gar keine Rolle spielt. Die Mythen sind, wie schon die Namen der in ihnen auftretenden Personen lehren, nordisches Eigentum und lassen sich bei keinem südgermanischen Stamme nach-

weisen. Es mag hier ähnliche Mythen gegeben haben, wofür man z. B. die Kämpfe Dietrichs mit Riesen und Drachen (Heldenbuch V. Einleitung S. 44) hält, allein diese können ebensogut späte dichterische Erfindungen sein; ihre Helden werden sich nie und nimmer als Nachkömmlinge des alten Gottes Donar erweisen lassen.

§ 69. Thor als höchste norwegische Gottheit. Überall in den Riesenkämpfen tritt Thor als Freund der Menschen, als Beistand und Förderer ihrer Arbeit auf. Der Gott des Donners ist zu dem Gott des Ackerbaues geworden, mit dem sich der Nordgermane in erster Linie beschäftigte. Schon in seinen Beziehungen zur Erde tritt dieses Verhältnis klar hervor. Er herrscht infolgedessen über Wind und Regen, bringt heiteres Wetter und bewirkt dadurch die Fruchtbarkeit der Felder (Adam von Bremen a. a. O.); er hilft den Boden urbar machen und wird der Menschen Beistand gegen Felsen und Klippen (Ftb. I. 388). Auf Ackerbau und Grundbesitz ruhte aber Wohlstand und Wohlbefinden der Norweger in der Zeit, wo sie uns in der Geschichte entgegentreten, und so wurde der Träger und Förderer desselben der Gott der Familie, der Gott des Gaues, der Gott des öffentlichen und privaten Lebens, der höchste Gott schlechthin, der überall angerufen wurde, wo die menschliche Macht nicht ausreichte. In dieser Auffassung zeigen uns die norwegisch-isländischen Quellen Thor in den letzten Jahrhunderten des Heidentums, und ein grosser Teil Schwedens muss ihn auf ähnliche Weise verehrt haben. So erscheint er als der erste der Asen (*ásabragr*), Egill nannte ihn schlechthin den *landás;* er war nach altnorwegischer Auffassung der *hǫfðingi allra goða*, »der Häuptling aller Götter« (Ftb. I. 389). So wurde er, wie er sich einst selbst vor König Ólaf rühmte, als Beistand bei allem angerufen, dessen man bedurfte (Ftb. I. 397). Sein Bild wurde auf dem Hochsitzpfeiler eingeschnitzt (Eyrb. 5 f. Land. 192. 206 u. öft.) oder auf der Stuhllehne (Ftb. II. 217) oder auf dem Steven des Schiffes (Ftb. I. 488). Als Amulet führte man es aus Knochen bei sich (Fs. 97). Rauðr umging oft mit demselben seine Insel, um alle Widerwärtigkeiten von derselben zu bannen (Ftb. I. 291 f.). Bei allen grösseren Unternehmen wurde der Gott um Rat gefragt (Eyrb. 2. Ftb. I. 296); hier und da versagt er die Antwort (Fms. I. 302).

Helgi magri war schon Christ. Gleichwohl glaubte er nach wie vor bei Seefahrten und schwierigen Unternehmungen Thor anrufen zu müssen (Fms. I. 256). Als Gott des Windes und Wetters (Ftb. II. 190. Bsk. S. I. 15) war Thor zum Gott der Schiffahrt geworden (Fms. II. 15 f.). Auch als Beistand im Kampfe wurde er angerufen (Fms. II. 246). Beim Gelage weihte man ihm den ersten Becher, indem man das Hammerzeichen über demselben machte und des Gottes Minne trank (Ftb. I. 283). Bei allen heiligen Handlungen glaubte man an seine Gegenwart; mit seinem Hammer weihte er alle rechtsgültigen Handlungen. Daher hiess er schlechthin *Véor*, d. h. der Weiher. Durch seinen Hammer auch, glaubte man, weihe er die Ehe. Ihm brannte auf dem Herde geweihtes Feuer, das nie verlöschen sollte (Isl. S. II. 403), das er wohl selbst nach alter Anschauung vom Himmel herabgebracht hatte, wie er auch durch seinen Hammerwurf Baldrs Leichenhügel in Brand setzte (SnE. II. 288). Mit seinem Hammer weihte er auch alle Rechtsverträge. Daher fallen fast alle nordischen Gerichtstage auf den Thorsdag, wie auch die Thingstätte sich an einer dem Thor geweihten Stätte befand. Wenn in Hárb. Hárbarðr dem Thor zuruft:

*Óðenn á jarla þá's i val fella, en Þórr á þræla kyn,*

so kann unter dem *þræla kyn* nichts anderes zu verstehen sein, als das

Geschlecht der norwegischen Bauern, und wir sehen hieraus, dass man Thor auch als Totengott auffasste. Hiermit mag es zusammenhängen, dass man Thor Runensteine und Gräber weihen liess, dass man auf ersteren sein Hammerzeichen eingrub (H. Petersen, Gudedyrk. 50 ff.). — Die Opfer, die man ihm darbrachte, waren an keine Zeit gebunden. Haraldr hárfagri opferte ihm am Julfest (Ftb. I. 507), im Drontheimischen brachte man ihm im Herbste Hornvieh und Rosse und besprengte mit ihrem Blute die Säulen seines Tempels (Ftb. II. 184 f.). — Derart war seine Herrschaft zur Zeit Haralds; so blieb sie im Volke, bei der grossen Menge, bis zum Ausgange des Heidentums, und selbst der Hofmann und Skalde stand unter dem Banne dieses Glaubens, wenn auch bei ihm sein Glanz durch den neu aufgestiegenen Ódin verdunkelt war.

### KAPITEL XIII.

## ISLÄNDISCH-NORWEGISCHE GÖTTER.

§ 70. Neben den nordischen Hauptgöttern treffen wir einige Gestalten, die meist nur hier und da einmal in der Dichtung auftreten, in der Regel zu einem bestimmten Zwecke, die aber nie irgend welches Ansehen bei der grossen Menge gehabt haben, die selbst der Skalde bei der Bildung seiner dichterischen Umschreibungen meist bei Seite lässt. Hierher gehört zunächst Viðarr, den wir fast nur aus den Eddaliedern kennen. Er ist der Sohn Óðins (Vsp. 55) und der Riesin Gríð, die zu den Asen in freundschaftlichem Verhältnisse steht (SnE. II. 300). Auf der weiten Ebene Viði, die mit Buschwerk und hohem Grase bewachsen ist, tummelt er sein Ross, um von hier aus zur Vaterrache zu ziehen (Grím. 17. Aarb. 1869. S. 259). Nur auf diese sinnt er; daher heisst er der Schweigsame (SnE. II. 270). Er ist der stärkste der Asen nach Thor (ebd.). In seinem Besitz befindet sich der mächtige Eisenschuh (SnE. I. 206), mit dem er einst beim Weltuntergange dem Fenriswolf in den Rachen treten wird, nachdem dieser Óðin getötet hat (Vsp. 55). In diesem Kampfe stösst er dem Ungetüm das Schwert ins Herz (Vsp. 55) und reisst ihm Ober- und Unterkiefer auseinander. So ist er auch bestimmt, in der verjüngten Welt mit das Regiment zu führen (Vafþr. 53). Mit der Ebene Viði, wo er wohnt, mag der Name des Gottes zusammenhängen. *viði* bezeichnet das niedrige Gestrüppe der Heide. Von einem Kulte dieses Gottes im Norden haben wir keine Spur. Was Kauffmann (PBB. XVI. 157 Anm.) dafür vorgebracht und von Golther (Myth. 395) ungeprüft hingenommen worden ist, macht ein Blick auf Munch (Hist.-geogr. Beskr. over Norge S. 45), Aasen (Norske Ordbog 929), Styffe (Skand. under Unionstiden 153) zu nichte; Arnesen »Viþarshof« vermag ich nicht zu kontrolieren (Über Viðar vgl. Rödiger ZfdPhil. XXVII. 5 ff.).

In der verjüngten Welt erschien neben Viðar auch Váli, der Gott, der bestimmt ist, Baldr zu rächen, indem er Hǫð tötet (Hyndl. 29). Er vollbringt die That kurz nach seiner Geburt (Vsp. 33). Kühn ist er in der Schlacht und ist ein vortrefflicher Schütze (SnE. I. 102). Er ist der Sohn Óðins und der Rind (Vegt. 11) und wird, wie Viðarr, in der verjüngten Welt die Heiligtümer der Götter bewohnen (Vafþr. 53). Neben Váli nennt ihn die SnE. (I. 102) Áli. Dieser Name ist wohl schwerlich ursprünglich. Váli geht wahrscheinlich zurück auf **Wanila*, ein Wort, das mit alts. *wanum* »strahlend, leuchtend« verwandt ist (Sievers, PBB. XVIII. 582 f.), und so stellt sich Váli auch durch seinen Namen neben seinen Bruder Baldr.

§ 71. Bragi. In den Eiriksmál, die ein begabter Skalde auf Veranlassung

der Gunnhild nach 935 auf König Eirik blóðøx dichtete, treffen wir Bragi in Valhǫll bei Óðin als dessen Ratgeber neben Sigmund und Sinfjǫtli, jenen Gestalten aus der Heldensage (Cpb. I. 260 f.). Ebenso finden wir ihn in den jenen Eiriksmál nachgedichteten Hákonarmál (ged. 951. Cpb. I. 262 ff.) neben dem später zum Asen erhobenen Hermóð. Bragi erscheint hier als der Hauptskalde Óðins, der die Fremden bewillkommnet und sicher in Valhǫll ihre Thaten verherrlicht hat. Dieser Bragi ist von Haus aus eine geschichtliche Gestalt, die im 9. Jahrh. gelebt hat, der erste nachweisbare Skalde, der von Hof zu Hof gezogen ist, um Lieder zum Preise der Fürsten zu dichten (vgl. Finnur Jónsson Ark. f. nord. fil. VI. 141 ff.). Um diese hat sich später der Mythus gerankt. Bragi wurde das Vorbild aller höfischen Skalden; man vergass sein menschliches Leben und Schaffen, man machte ihn, da er sich in Valhǫll aufhielt, selbst zum Asen, liess ihn einen Sohn Óðins sein und verehrte ihn bald als Gott der Dichtkunst. Als solchen kennt ihn die späte eddische Dichtung, vor allem aber Snorri in seiner Edda. Dieser lässt in den Bragaræður bei festlichem Gelage den Bragi dem Meerriesen Ægir erzählen, wie aus alten Mythen und Sagen die dichterischen Umschreibungen, die kenningar, in die Dichtung gekommen seien. Dabei erscheint der Ase alt (*inn gamli*), mit langem, weissem Barte (*inn síðskeggi áss* SnE. I. 266), wie sein Vorbild und Vater Óðinn den Beinamen *Síðskeggr* (Grím. 48) führt. Hier und da taucht er als Gemahl der Iðun auf, der Göttin mit den verjüngenden Äpfeln (Grettiss. 154. Lok. 16). Feigheit wirft ihm Loki vor, nachdem der Gott den Schmäher der Asen durch Gaben hat versöhnen wollen, »Bänkelungerer« nennt er ihn (Lok. 12—15). Nur bei den Skalden steht Bragi in hohem Ansehen; ihnen ist er der trefflichste der Skalden (Grím. 44) und von seiner Zunge kommt die ganze Runenweisheit, deren sie zu ihrer Dichtung bedürfen (Sgrdr. 16). Aber auch hier ist das Gebiet seiner Verehrung nur beschränkt gewesen, erst des Christen Snorri mythologischen Auffassungen verdanken wir das ausgeführte Bild dieses jungen Gottes[1].

[1] Uhland Schr. VI. 277 ff. — PBB. XII. 383 ff. XIII. 187 ff. XIV. 81 ff. — Bugge, Bidr. til den ældste Skaldedigtnings Historie Christ. 1894 (hier leugnet B. die geschichtliche Existenz des Skalden Bragi; vgl. dagegen Lit. Ctbl. 1895. No. 15; ZfdPhil. XXVIII. 171 ff.; Ltbl. 1895 Sp. 289 ff.).

## KAPITEL XIV.

## DIE GÖTTINNEN.

§ 72. Ganz ähnlich wie sich der germanische Himmelsgott infolge seines mannigfaltigen Auftretens in verschiedene Gottheiten spaltete, scheint es auch mit seiner Frau der Fall gewesen zu sein. Diese war die mütterliche Erde, die Geliebte, die Frau schlechthin. Als solche war sie aber besonders chthonische Gottheit, die die Toten in ihrem Schosse aufnahm, die mit der Schar der Toten durch die Lüfte fuhr, der die Totenopfer gebracht wurden. Daneben erscheint sie als die Göttin, die im Frühjahre wieder in die Lande zieht und Flur und Hain in neuen Schmuck kleidet. Als Frau ist sie besonders die Göttin der Frauen, die Schirmerin der häuslichen Arbeit, die Göttin der Familie, des Ehestandes und des Kindersegens. Unter mancherlei Namen tritt sie in den einzelnen Gegenden auf, immer ist sie dem Leben der Bewohner angepasst. In altdeutschen Quellen tritt sie uns selten und nicht immer durchsichtig entgegen, häufig finden wir sie in der nordischen Dichtung, manches hat von ihr auch der Volksmund und Volksglaube bewahrt.

§ 73. Nerthus. Von allen altgermanischen Gottheiten, deren die Römer gedenken, wird uns der Kult keiner klarer geschildert als der der Nerthus im 40. Kap. der Germania. Sieben Völker Norddeutschlands hatten ein gemeinsames Heiligtum, das auf einer fruchtbaren Insel lag. Während man dieses früher nach Müllenhoffs Forschungen (Nordalbing. Studien I. 128 ff. Schmidt Allgem. Zsch. f. Gesch. VIII. 226) auf einer der friesischen Inseln der Nordsee suchte, tritt jüngere Forschung aus guten Gründen dafür ein, dass jenes Eiland die fruchtbare dänische Insel Seeland gewesen sei, auf der noch Jahrhunderte später altheidnischer Kult und Mythus blühte (Much, PBB. XVII. 195 ff. A. Kock, Sv. Hist. Tidskr. 1895. 161 ff.). Hier verehrten sieben Völker die Nerthus *id est Terram matrem, eamque intervenire rebus hominum, invehi populis arbitrantur. est in insula Oceani castum nemus, dicatumque in eo vehiculum, veste contectum; attingere uni sacerdoti concessum. is adesse penetrali deam intellegit vectamque bubus feminis multa cum veneratione prosequitur. laeti tunc dies, festa loca, quaecumque adventu hospitioque dignatur. non bella ineunt, non arma sumunt; clausum omne ferrum; pax et quies tunc tantum nota, tunc tantum amata, donec idem sacerdos satiatam conversatione mortalium deam templo reddat. mox vehiculum et vestis et, si credere velis, numen ipsum secreto lacu abluitur. servi ministrant, quos statim idem lacus haurit.* Über die Ableitung des Namens sind die mannigfachsten Ansichten aufgestellt worden (Schade, Ahd. Wtb. 2, 645); viele Anhänger hat Leos Deutung (ZfdA. III. 226), der das Wort mit kelt. *nerth* = die Kraft, Macht zusammenbringt. Am meisten für sich hat es, das Wort zu griech. *νέρτεροι* »die Götter der Unterwelt«, nord. *norðr* »nordwärts« zu stellen (Noreen, Urgerm. Lautlehre S. 209; Kögel, Gesch. der deutschen Lit. I. 22). Nerthus wäre dann schon ihrem Namen nach eine chthonische Gottheit, eine *Terra mater,* und als solche erklärt sie sich vortrefflich als Gemahlin des altgermanischen Himmelsgottes. Ihre grosse Bedeutung geht schon daraus hervor, dass ihr Menschenopfer dargebracht wurden. — Die Prozession bei dem grossen Feste war nun ganz ähnlich wie die beim Freysfeste in Uppsala, die wir aus einem Berichte kennen lernten, der aus der Zeit kurz vor 1000 stammt (Fms. II. 73 ff.). Der heilige Hain war auf einer Insel; dort steht der heilige Wagen der Göttin, mit Tüchern behangen, ihn anzurühren ist nur dem Priester gestattet. Sobald dieser an gewissen Zeichen die Anwesenheit der Gottheit gemerkt hat, wird der Wagen in der Amphyktionie von Ort zu Ort gefahren; überall sind frohe Feste, bis der Priester den Wagen dem Heiligtum zurückgiebt, nachdem er denselben vorher noch an geweihter Stätte gewaschen und die Knechte, die ihm bei der Prozession beigestanden, im Wasser ertränkt hat. — Es darf als ausgemacht gelten, dass wir es in dieser Umfahrt mit einer Prozession zu thun haben, die der neuerwachten Mutter Erde im Frühjahre galt[1]. Gleichwie aber unsere Vorfahren dieses Erwachen der Natur feierten, so feiert es noch heute das Volk in allerlei Formen, die Mannhardt in seinem Baumkultus so schön geschildert hat (S. 156 ff.). Die Aufzüge des Volkes decken sich Zug für Zug mit dem alten Nerthusfeste. Man vergleiche z. B. das Sechseläuten in Zürich (Reimann, Deutsche Volksfeste im 19. Jahrh. 322 ff.), wo bei Beginn des Frühjahrs die Kinder hinaus ins Freie ziehen, den Bögen, eine Puppe, auf einem Wagen herumfahren und dann mit den Eltern und den übrigen Einwohnern

[1] Im Winter führten bekanntlich die Germanen keine Kriege. *Non bella ineunt* des Tacitus' kann nur auf eine Zeit gehen, wo man anderenorts bisweilen zu den Waffen griff. Das war aber, wenn der Sommer, und nicht, wenn der Winter vor der Thüre stand. Es ist unverständlich, wie man diese Worte für sinnlos erklären kann (PBB. XX. 533), wenn das hier geschilderte Fest als Frühjahrsfest aufgefasst wird.

der Stadt den Tag unter allerlei Lust und Freude verleben. In den Kreis dieser Frühjahrsfeste gehört auch das Herbeiholen und Aufpflanzen des Maibaumes oder der Pfingstmaie, das allüberall in Deutschland sich noch bis auf den heutigen Tag erhalten hat. Bald ist der erste Mai, bald der Pfingsttag, bald der 23. Juni der Tag der Freude (Mannhardt BK. 160 ff.). Auch das Einholen des Maigrafen oder Maikönigs oder Pfingstkönigs (auch Gras-, Lattichkönigs) gehört hierher. Wie die Sitte des Maibaumes lässt sich auch diese bis ins 13. Jahrh. zurück verfolgen. Oft steht dem Maigrafen oder Maikönig eine Maikönigin zur Seite, die auch, namentlich in den alten Quellen, allein erscheint. Ja, ihr Ein- und Umzug mag möglicher Weise das Ältere sein, er lässt sich dem Umzug der Nerthus zur Seite stellen. Den Schlüssel zum Verständnis der historischen Entwickelung dieser Frühlingsfeste giebt eine im 13. Jahrh. verfasste Schrift des Aegidius, die uns den niederländischen Brauch vom Einzug der Pfingstkönigin aus dem 12. Jahrh. schildert (Myth. II. 657). Hier heisst es: *sacerdotes ceteraeque ecclesiasticae personae cum universo populo in solemnitatibus paschae et pentecostes aliquam ex sacerdotum concubinis purpuratam ac diademate renitentem in eminentiori solio constitutam et cortinis velatam reginam creabant, et coram ea assistentes in choreis tympanis et aliis musicalibus instrumentis tota die psallebant, et quasi idolatrae effecti ipsam tamquam idolum colebant.* Damals also verehrte man noch die herumziehende Königin wie eine Göttin. Der natürliche Hintergrund dieser Feste zeigt sich namentlich im germanischen Norden. Terpager, der Chronist der jütländischen Stadt Ripen aus dem Anfange des 18. Jahrh., nennt den Maygrefve *comes aestivus;* er erzählt, dass man diesen schön geziert und in feierlicher Prozession durch die Stadt geführt habe, und das habe man genannt *at føre Sommer i By* (»den Sommer in die Stadt führen« Ripae Cimbricae 723 ff.). Der Ausdruck *at ride* oder *føre Sommer i By* war in Dänemark allgemein verbreitet, wenn der Maigraf seinen Einzug hielt (Molbech, Dansk Dialektlexic. S. 533 f.). Selbst bis Finnland hinauf ist das Fest gedrungen. Hier schmückt man bei Beginn des Sommers ein Mädchen mit Blumen, das man *Majdronning* (Maikönigin) nennt (Rietz, Svensk Dialekt Lexic. 425). Hierher gehört auch der *Blumengraf,* der Vertreter des Sommers in den schwedischen und schonischen Städten, dessen Olaus Magnus in seiner Kulturgeschichte des Nordens aus der Mitte des 16. Jahrhs. gedenkt (Pabst, Der Maigraf und seine Feste S. 76 ff.).

Ganz ähnlich zieht man in Mittel- und Süddeutschland im Mai hinaus, um den Mai zu suchen (Mannhardt BK. 161), schmückt Knaben oder Mädchen mit Blumen und führt sie dann umher, indem man an den Thüren Gaben sammelt. Diese Gestalten haben alle möglichen Namen; so heissen sie in Thüringen *der grüne Mann, der Graskönig, das Laubmännchen* (Witzel, Sagen, Sitten und Gebräuche aus Thüringen II. 203 ff.), im Elsass *der Pfingstklötzel* oder *das Maienröslein* (Mannhardt BK. 312), in Schwaben der *Latzmann* (Birlinger, Volkstümliches aus Schwaben 1. S. I. 120 f.). Unter den siebenbürgischen Sachsen werden sogar drei Mädchen feierlich umhergeführt (Halterich, Zur Volkskunde der Siebenbürger Sachsen ² 286). Das Fest hat sich überall der Bevölkerung angeschmiegt: es ist ein ländliches unter der Landbevölkerung geblieben, in den Städten dagegen haben besonders die Gilden dasselbe ausgestaltet. Unter letzteren ist es zum Schützenfeste geworden, dem fast unkenntlichen Ausläufer des alten Maifestes, das sich historisch bis ins 12. Jahrh. verfolgen lässt (Pfannenschmid, Germ. Erntefeste S. 585 f.). So mannigfach auch diese Frühlingsfeste auftreten, gemeinsam ist ihnen allen der Kern: Schmückung eines Auserwählten,

Umzug und frohes Gelage[1] (vgl. Mannhardt BK. 311 ff. — Pabst, Der Maigraf und seine Feste. Reval 1864).

Zu diesen Volksfesten nun verhält sich das von Tacitus beschriebene Fest der Nerthus nicht etwa so, dass wir in jenen Überreste altgermanischer Nerthusfeste hätten, sondern sie sind mit diesem aus gleicher Wurzel hervorgegangen. Zu gemeinsamer Lust und Freude über die wieder erwachte Mutter Erde verbanden sich mehrere ingväonische Stämme, um die vom Himmel herabsteigende Göttin feierlichst zu empfangen (Müllenhoff, Allgem. Ztsch. für Geschichte VIII. 226 ff.).

§ 73. Frîja-Frigg. Am häufigsten und bei den verschiedensten germanischen Stämmen erwähnt wird die Frîja-Frigg. Lautgesetzlich decken sich ahd. *Frîja*, ags. *Frig*, as. Frî, altn. Frigg (PBB. IX. 544). Dieser Name entspricht skr. *prîya* = Gattin (ZfdA. XXX. 217) und gehört zu alts. *frî*, ags. *frêo* »das Weib«. Diese altgermanische Gottheit finden wir bei einem grossen Teile germanischer Stämme, namentlich in Norddeutschland und dem skandinavischen Norden. Bei den oberdeutschen Stämmen lässt sie sich nirgends, bei den mitteldeutschen nur im zweiten Merseburger Spruche (MSD. No. 4, 2) nachweisen. Es ist nicht ohne Bedeutung, dass sich diese Göttin gerade bei den germanischen Völkern nachweisen lässt, bei denen man eine höhere Wôdansverehrung findet, und zwar zeigt sie sich überall in engster Verbindung mit Wôdan-Ôđin. Mag sie daher auch von Haus aus die Gemahlin des altgermanischen Himmelsgottes gewesen sein (ZfdA. XXX. 217), so ist sie doch schon frühzeitig mit Wôdan vereint worden. Indem Wôdan zum Himmelsgotte emporstieg, wurde die Gattin des früheren Himmelsgottes sein Weib. Diese Vereinigung kann natürlich auch nur da erfolgt sein, wo Wôdan zum höchsten Gotte wurde, d. i. in Niederdeutschland. Hier finden wir die ältesten Zeugnisse ihrer Verehrung. Es liegt kein Grund vor, die alte Sage vom Ursprung des Namens der Langobarden, die wir Paulus Diaconus verdanken (I. c. 8) und die auf ähnliche Weise Fredegar schon ungefähr hundert Jahre früher erzählt hat, einer Zeit abzusprechen, wo die Langobarden noch an der unteren Elbe ihre Sitze hatten, wenn sie auch bedeutend später entstanden sein mag, als man die Kämpfe der Winiler mit den Wandalen anzusetzen pflegt (DAK. II. 97 f.). Nach dieser Sage erscheint *Frea* als die Gemahlin Wôdans, dieser aber ist schon zum Gott des Sieges und Himmels emporgestiegen, der seine Gemahlin an der Herrschaft teilnehmen lässt. Weniger klar geht das Verhältnis Frîjas zu Uuodan aus dem 2. Merseburger Spruche hervor, in dem jene die Schwester der Volla und eine wundenheilende Göttin ist. Neben diesen alten Zeugnissen lebt die Göttin noch heute im 6. Wochentage fort, der germanischen Übertragung des *dies Veneris:* ahd. *frîatac*, ags. *frigedæg*, ndl. *vrijdag*. Aus Niederdeutschland kam der Name des Tages nach Skandinavien, weshalb er hier *frjádagr*, nicht Friggjardagr, wie man erwarten sollte, heisst (vgl. Bugge, Ark. f. n. fil. IV. 121 ff.). Gestalten des Volksglaubens wie *Fricke, de Fuik, de Fûi, frû Frêen, Frêke*, in deren Namen man die Frîja hat wiederfinden wollen, sind

[1] Den germanischen Ursprung dieser Feste zeigt vor allem das Gelage. Wie sehr hierauf gesehen wurde, zeigt u. a. die Skråordning für die St. Knutsgilde in Lund vom Jahre 1586, wo es heisst: 126 *Huo som Majgrefue vorder hand skall med sine medbrodre vdlegge fem tönder tyst öll* (Wer Maigraf wird, der soll mit seinen Brüdern auslegen fünf Tonnen deutsches Bier) und 127: *Huilken Majgrefue vorder, hand ma bekomme thett Maigreffue öll Cise Fritt paa laffsens vegne, om hand det er begierendis* (Wer Maigraf wird, der soll das Maigrafenbier accisefrei bekommen von Rechtswegen, wenn er es begehrt) Pabst a. a. O. S. 62.

durch Missverständnis in die Mythologie gekommen (Knopp, Zsch. f. Volksk. II. 449 ff.).

In den altnorwegisch-isländischen Quellen erscheint Frigg durchweg als Gemahlin Óðins, aber als Gemahlin des Óðin, der dem langobardischen Gwodan gleicht: als Göttermutter, als Herrin des Himmels. Sie wird sein Weib genannt (Lok. Einl., v. 26; bei Þjóðólf SnE. I. 236; bei Saxo Gramm. I. 107 u. öft.), die mit ihrem Gemahl ratschlagt, ob er dieses oder jenes unternehmen solle (Vafþr. 1), die mit ihm von Hliðskjálf aus die ganze Welt überschaut (Grím Einl.). In dieser Stellung ist sie die trefflichste der Göttinnen (SnE. I. 114), die Göttin der Liebe und des Kindersegens (Vǫls. s. Bugge S. 85), die das Schicksal des Menschen voraus weiss (Lok. 29), weshalb noch späte Übersetzer sie mit Minerva identifizieren (Ann. 1848 S. 84. 1849 S. 6); in dieser Stellung ist sie die Himmelsgöttin, die mit dem Bruder oder den Brüdern ihres Gemahls während seiner winterlichen Abwesenheit buhlt (Lok. 26, Heimskr. 5, Saxo I. 42 ff.). Wie uns die nordischen Skalden die Frigg darstellen, berührt sie sich einerseits mit der nordischen Freyja, sodass Snorri sie wie diese ein Falkengewand besitzen lässt, andererseits mit der ingväonischen Nerthus. Eine dieser ähnliche Stellung gab Veranlassung, dass sie bei dem Tode Baldrs, als dessen Mutter sie erscheint, allen Gegenständen auf der Erde den Eid abnimmt, dass sie dem jugendlichen Himmelsgotte kein Leid zufügen wollen (SnE. I. 172), dass gerade ihr Nanna, die mit Baldr hinab in die Unterwelt gegangen war, ihr Kopftuch sandte (SnE. I. 180). Als chthonische Gottheit berührt sie sich auch mit Jǫrð und Fjǫrgyn. Hieraus erklärt sich vielleicht ihre Benennung als *Fjǫrgyns mær* (Lok. 26). Wir haben in Fjǫrgynn-Fjǫrgyn ein ganz ähnliches Götterpaar gefunden, wie in Njǫrðr-Nerthus oder Freyr-Freyja; Fjǫrgyns mær ist daher nicht als Fjǫrgyns Tochter, sondern als Fjǫrgyns Gattin aufzufassen, was ja *mær* recht gut in der dichterischen Sprache bedeuten kann (vgl. *Óðs mey* Vsp. 25. Lex. poet 563). Als chthonische Gottheit berührt sich die Frigg auch mit der Hlóðyn, die ja auch als Thors Mutter erscheint, und zugleich mit der Hludana oder Hludena niederrheinischer (Brambach Corp. Inscr. Rhen. No. 150, Bonner Jahrb. I. 184) und friesischer (Korresp. f. westd. Gesch. VIII. 2 ff.) Inschriften. Nach letzteren waren es Fischer *(conductores piscatus),* die der Göttin Gelübde brachten. Über ihren Namen ist bei Thor gehandelt (vgl. S. 358 f.). In dieser Machtfülle verzweigt sich nun die Frigg namentlich in der Poesie der Nordländer in eine ganze Reihe Gestalten, die weiter nichts sind als poetische Personifikationen dieser oder jener Seite der Frigg und im Volke nie irgendwelche grössere Bekanntschaft gehabt haben. Alt allein ist das Verhältnis zwischen Frigg und Fulla, jener Erscheinung, die auch von allen jenen Hypostasen in der nordischen Dichtung öfter auftritt. Schon im 2. Merseburger Spruche erscheint Volla als Schwester der Frîa. Auch der Norden kennt sie: der Norweger Eyvindr, der im 10. Jahrh. lebte, bezeichnet das Gold als das Kopfband der Fulla (SnE. I. 346); mit flatterndem Haar wird sie von dem Verfasser der Gylfaginning dargestellt, anderwärts als die Göttin, die die Wünsche der Herrin den Menschen übermittelt (Grím. Einl.), die ihre Kleider und Schuhe bewacht, die selbst zu den Geheimnissen der Herrin herangezogen wird (SnE. I. 114). Als leuchtende Himmelsgöttin oder Sonnengöttin mag man sich einst die Fulla gedacht haben. Dafür spricht, dass ihr Nanna den Goldring aus der Unterwelt sandte, der offenbar in engstem Zusammenhange mit dem Ringe Draupnir steht (SnE. I. 180). — In engem Zusammenhange mit der Fulla scheint die Gná zu stehen, die auf ihrem Rosse *Hófvarpnir,* »dem Hufenwerfer«, durch Luft und Meere reitet, ebenfalls um Friggs Befehle auszu-

richten. Ferner erscheint Frigg als Eir, die heilende Göttin, als Sjǫfn, die die Liebenden zusammenbringt, als Lofn, die Vermittlerin zwischen Alfaðir und Frigg und den Menschen, als Vǫr, die Schirmerin der Verträge, als Syn, die Wächterin des Haus- und Þingfriedens, als Hlín, die Schutzgöttin vor Gefahren, als Snotra, die Spenderin von Weisheit (SnE. I. 114 ff.). Ich habe diese Hypostasen der Frigg aufgezählt, da sie sich durchweg bei Skalden finden. Allein hier ersetzen sie weiter nichts als das Appellativum *dea*, sodass ihr Inhalt als altheidnisches Eigentum zum mindesten sehr fraglich ist.

Als Sonnengöttin erscheint die Frigg durch ihre Wohnung, die Fensalir (Vsp. 34. SnE. I. 114), die wohl nichts anders als die Meersäle bedeuten können (Bugge, Studien S. 214). Schon hierin zeigt sich die mythische Dichtung als eine rein nordgermanische: im Meere scheint die Sonne zu versinken, im Meere beweint die Mutter den Tod ihres geliebten Baldr. In dieser Auffassung ist Sága eine Hypostase von ihr, Sága, mit der Óðinn alltäglich aus goldenen Gefässen in Søkkvabekk, d. h. Sinkebach, trinkt (Grím. 7. SnE. I. 114. vgl. Müllenhoff, ZfdA. XXX. 218).

Als Göttin der Liebe, der Ehe und des häuslichen Fleisses hat sich die Frigg im skandinavischen Volksglauben bis heute erhalten. Dürfen wir den Zeugnissen Lundgrens (Hednisk Gudatro S. 83) Vertrauen schenken, so hat die Göttin besonders in Schweden Verehrung genossen, während norwegische Ortsnamen, die auf sie hinführen, nicht nachweisbar sind. In Blekinge soll sich der Name der Göttin bis heute erhalten haben. Hier darf am Thorstage nicht gesponnen werden, weil an ihm *Frigg* oder *Frigge* spinne, und in vielen Gegenden Schwedens leuchtet der Gürtel des Orion als Gespinnst der Frigg am Himmel, weshalb dieser im Volksmunde auch *Friggeroken* oder *Friggetenen* »Rocken oder Spindel der Frigg« heisst (Hyltén-Cavallius, Wärend och Wirdarne I. 236 f., Rietz, Svensk Dial. Lex. 165). An die Frigg als Göttin der Liebe erinnert das isländische *Friggjargras*, das neben elskugras die Orchis maculata bezeichnet (Preyer und Zirkel, Reise nach Island 356).

§ 75. Freyja. Ein Liebling der isländischen Dichtung ist Freyja. Eine Spur ihrer Existenz findet sich ausser bei dem norwegischen bei keinem anderen germanischen Stamme (Mannhardt, Germ. Myth. 708). Auch Schweden und Dänen kennen die Göttin nicht, ja selbst den Norwegern ist sie nur wenig bekannt. Wir finden sie fast nur in der isländischen Dichtung. Hier aber, auf dem fernen Eiland, ist sie sicher in weiteren Kreisen bekannt gewesen: Thorgerðr, Egils Tochter, sagte einst ihrem Vater, sie werde nicht früher als bei Freyja ihre Abendmahlzeit einnehmen (Egilss. Kbh. 1888. S. 285), und Hjalti Skeggjason wurde auf dem Althing 999 wegen Gotteslästerung verurteilt, weil er Freyja eine Betze, Óðin einen Hund genannt hatte (Njála S. 538, Ftb. I. 426. Isl. s. I. 11). Nun liegt es auf der Hand, dass Frigg und Freyja sich in den nordischen Quellen nur zu oft decken. Man hat dies daraus zu erklären versucht, dass die Gemahlin des urgerm. Himmelsgottes sich in Frigg und Freyja gespalten habe (Ltb. f. germ. Ph. 1882 Sp. 5). Dies Freyja = ahd. *frouwa* sei dann die Herrin. So erklären sich wohl die Ähnlichkeiten, aber nicht die Verschiedenheiten der Gottheiten. Bei der Frigg zeigte es sich, dass sie bei fast allen germanischen Stämmen vorkommt. Deshalb hat man sie mit gutem Rechte als die ältere der beiden Gottheiten angesehen (Müllenhoff ZfdA. XXX. 217 ff.). Da sich nun Freyja weder in Dänemark noch Schweden, ganz selten nur in Norwegen, sondern fast nur in isländischen Quellen nachweisen lässt, so ist der Schluss nahe gelegt, dass sie hauptsächlich erst ein dichterisches Erzeugnis der Wikingerzeit ist. Dann kann aber unmöglich der

Name Freyja auf ein urgerm. Wort zurückgehen, aus dem auch unser ahd. *frouwa* hervorgegangen ist, sondern wir haben in Freyja weiter nichts als eine Femininbildung zu Frey, gerade so wie zu *goð : gyðja*, zu *Finnr : Finna* gebildet ist. Hieraus erklärt sich nun auch die oft geradezu auffallende Übereinstimmung der Göttin mit Frey. Diesem dichtete man eine Schwester an, die sich bald mit ihrem Bruder deckte, die aber auch eine Reihe von Zügen der nordgermanischen Frigg in sich aufnahm. So erklärt sich auf der einen Seite ihre Übereinstimmung mit Frey, auf der andern mit Frigg, die sie auf Island ganz aus dem Sattel gehoben zu haben scheint. Wie Freyr Njǫrðs Sohn, ist sie Njǫrðs Tochter (SnE. I. 348. Heimskr. 6), wie er, gehört sie zu den Vanen, daher heisst sie *vanabrúðr* (SnE. I. 350), *vanadís* (ebd. I. 114), *vanagoð* (ebd. 304). Wie jener als Hypostase des alten Himmelsgottes über Regen und Sonnenschein und die Fruchtbarkeit der Äcker herrscht, so auch Freyja (Uhland, Schr. VI. 57 f. 154 f.). Ob solcher Herrschaft streben wiederholt die Riesen darnach, sie in ihre Gewalt zu bringen. So begehrt sie der winterliche Sturmriese Þrymr (Þrkv. 8), der Baumeister aus Riesenheim (SnE. I. 134 ff.), der jǫtunn Hrungnir (ebd. 270), alles dämonische Mächte des Winters. Wie Freyr in späterer Zeit ist auch Freyja hauptsächlich die Göttin der im Frühjahre wiedergeborenen Sonne und der Natur. Ganz wie ihrem Bruder wird ihr auch der goldene Eber zugeschrieben, das Symbol der Sonne, den Zwerge geschmiedet haben sollen, wie alles, was aus Gold ist (Hyndl. 7). Wie Freyr auf dem Schiffe Skíðbladnir, der Wolke, daherfährt, so wird der Freyja ein Falkengewand *(fjaðrhamr, valhamr)* zugeschrieben (Þrkv. 3. Hyndl. 6), das andere Asen von ihr leihen (Þrkv.); auch dies kann nur das Symbol der Wolke sein. Dieselbe Vorstellung hat auch den Mythus erzeugt, dass Freyja auf einem Wagen durch die Luft fahre, den Katzen zögen (SnE. I. 176. 96). Als Gott der Fruchtbarkeit wurde Freyr zur phallischen Gottheit und zum Gotte der sinnlichen Liebe, weshalb sein Bildnis in Uppsala *cum ingenti priapo* (Adam von Brem. III. c. 26) dargestellt war. Auch der Freyja wirft in der Lok. Loki ihre sinnlichen Triebe vor; sie habe mit aller Welt gebuhlt (Lok. 30. 32). Daher gefallen ihr Liebeslieder, daher ruft man sie an, wenn man jemandes Liebe gewinnen will (SnE. I. 96). Den Drontheimern hatte ihr Freyr die Zukunft offenbart (Ftb. I. 402), auch Freyja lehrte den Zauber, wie ihn die die Zukunft weissagenden Völven übten (Heimskr. 6). Beide Geschwister waren bei den Asen Opfergötter (Heimskr. 6). Wie man dem Frey den Erinnerungstrank weihte, so auch der Freyja (Fas. III. 223). Die Anmut ihres Bruders geht natürlich auch auf sie über: so ist sie trefflichste und schönste der Asinnen (SnE. I. 96. Heimskr. 11) die bei den Göttergelagen die anmutige Schenkin spielt (SnE. I. 272). Infolge dieser Schönheit hat ihr die Dichtung zwei Töchter beigelegt, die Hnoss und Gersimi, den personifizierten Schmuck und das Kleinod (SnE. I. 537. I. 114. Heimskr. 11). Wenn aber die untergehende oder aufgehende Sonne auf dem Meere ruht (Wislicenus, Symb. von Tag und Nacht 25 ff.), dann glänzt ihr Brísingamen, der treffliche Schmuck, an ihrer Brust, ein Schmuck, der fast von jedem Mythendeuter anders aufgefasst worden ist, in dem man bald den Mond (F. Magnússon, W. Müller), bald den Morgen- und Abendstern (Uhland, Thor 99) oder das Morgenrot (Mannhardt, Götterwelt 309), bald den Regenbogen hat finden wollen (E. H. Meyer, Idg. Myth. II. 485). Nach spätem Mythus sollen vier Zwerge, denen sich Freyja hingab, das glänzende Kleinod geschaffen haben (Sǫrlaþáttr Fas. I. 39 ff.). Allabendlich wurde es der Göttin von Loki geraubt und von Heimdall am Morgen wieder erworben, wie noch Úlfr Uggasson im Ausgang des 10. Jahrhs. zu erzählen weiss (SnE. I. 268).

Nach diesem Kleinod hiess die Göttin *Menglǫð* »die mit dem Halsschmuck Beladene« (Idg. Forsch. V. 15), unter welchem Namen sie besonders in den Fjǫlsvinnsmál uns entgegentritt. Und wenn dann die schöne Himmelsgöttin auf dem Meere zu ruhen schien, dann mag ein Dichter sie als *Mardǫll*, als »die über das Meer Glänzende« (SnE. I. 402), verherrlicht haben, dann mag der goldene Schimmer auf dem Wasser das Bild erzeugt haben, dass die Himmlische goldene Zähren weine, die in der Skaldensprache das Gold umschreiben (SnE. I. 346 f.). So eignete sich ihre ganze Erscheinung allein unter allen Göttinnen dazu, dass sie in christlicher Zeit die Venus glossierte (Postula Sög. S. 146. Trójums. Ann. 1848. 20). — War so bei den norwegisch-isländischen Skalden die Freyja der Liebling unter den Göttinnen geworden, so wäre es geradezu auffallend, wenn sie nicht die ältere Frigg zurückgedrängt und Züge von dieser angenommen hätte. Wie weit noch in spätchristlicher Zeit diese Vermischung der beiden Göttinnen ging, zeigt die Skíðaríma recht deutlich, wo Freyja als *Fjǫlnis víf*, d. h. Óðins Weib, (175) und als sparsame Hausfrau (105) erscheint. Aber auch in älteren Quellen ist sie zu Óðins Gemahlin geworden. Offenbar ist dies Verhältnis Grím. 14 angedeutet, wo es von Freyja heisst, dass sie die eine Hälfte der Gefallenen erhalte, während die andere Óðinn bekommt, und in dem Kviðling des Hjalti (Njála 538) vermag ich das Verhältnis zwischen Óðin und Freyja auch nicht anders als das engste, als ein eheliches aufzufassen. Durch diese Annäherung an die Frigg ist aber Freyja auch zur chthonischen Gottheit geworden, wenigstens kann ich ihre Wohnsitze *Folkvang* (Grím. 14) und *Sessrumnir* (SnE. I. 304) nicht anders als Bezeichnungen für die Erde deuten. Als chthonische Gottheit zeigt sie sich auch auf ihrem Totenritte *(í valsinni)* in den Hyndluljóð, wo sie die Völve Hyndla weckt, wie der Totengott Óðinn die Völva in Baldrs draumar (vgl. auch A. Olrik, Norske Oldkvad og Sagnkonger S. 9 f.). — Unerklärt bleibt bei dieser Auffassung der Freyja das Verhältnis zu Óð, als dessen Gemahlin sie bei den Dichtern wiederholt erscheint (Vsp. 25. SnE. I. 348. 114. 314). Sie soll diesen in der Welt suchen und goldene Thränen um ihn weinen. Das klingt nicht nordisch, und ähnliche deutsche Sagen, die man zur Stütze dieses Mythus hat heranziehen wollen (Mannhardt, Germ. Myth. 288[1]. 295[5]), sind durchaus nicht der Art, dass sie diesen Zug als gemeingermanisch retten könnten. Es liegt daher die Wahrscheinlichkeit nahe, dass in diesem Mythus fremder Einfluss vorliegt, wie ihn Bugge zu erweisen gesucht hat, wenn ich auch nicht in Óð den griech. Adonis, sondern eine verkürzte Form für Óðin suchen möchte (Christ. Morgenbladet vom 16. Aug. 1881. Falk, Aarb. 1891, 275 ff.). Dunkel sind auch die Beinamen der Freyja wie Gefn, Hǫrn, Sýr, Þrungva, Skjálf (SnE. I. 557), deren Erklärung aus dem Nordischen noch nicht befriedigend gefunden ist. Sie werden häufig von Skalden gebraucht, doch sind sie hier vollständig farblos: sie bilden nur den Teil einer Kenning für »Weib« (z. B. *men-Gefn* »die Kleinodgefn«, die Frau, die sich mit Kleinodien schmückt?).

§ 77. Einzelne süd- und nordgermanische Göttinnen. Ausser den Göttinnen, die sich mehr oder weniger als Hypostasen der altgermanischen Erdmutter, der Gemahlin des Himmelsgottes, zeigen, giebt es noch andere Göttinnen, die wir teils durch Tacitus in der interpretatio latina, teils durch die Votivsteine germanischer Krieger, teils nur aus isländischen Quellen kennen, von denen uns aber die Quellen kein genügendes Bild geben. Zu ihnen gehört die Tanfana, deren Heiligtum sich im Gebiet der Marsen befand und das Germanicus 14 n. Chr. vernichtete

(Ann. I. 51). Müllenhoff findet in der Göttin eine spendende Erdgöttin, deren Fest die Marsen im Spätherbste feierten (ZfdA. XXIII. 23 ff.), eine Opfergöttin, und bringt das Wort mit altn. *tafn,* ahd. *zebar* »Opfer« zusammen. Kögel (Gesch. der deutschen Lit. I. 19) bringt es mit isl. *þǫmb* »Fülle« zusammen. Die Etymologie und Bedeutung der Göttin bleibt dunkel. — Ebenso dunkel ist die Isis, die nach Tacitus (Germ. 9) ein Teil der Sveben verehrte und deren Symbol ein leichtes Schiff war. Mancherlei Hypothesen sind über diese Göttin aufgestellt worden (vgl. Drexler, in Roschers Lex. d. griech. und röm. Myth. II. 548 ff. Zangemeister, Heidelb. Jahrb. V. 47 Anm. 5). So ist sie u. a. auch mit der Nehalennia identifiziert worden, von der im Rheindelta und auf den vorlagernden Inseln, besonders auf Walcheren, eine grosse Anzahl Votivsteine gefunden sind. (Sie finden sich aufgezählt von Kauffmann, PBB. XVI. 211 f.; hier wird auch der Nachweis zu führen gesucht, dass die Nehalennia und die Isis der Sveben die gleiche germ. Gottheit sei). Auf den bildlichen Darstellungen der Göttin, die die Steine enthalten, sehen wir sie in einem römischen Matronengewande, bald sitzend, bald stehend; hier und da befindet sich an ihrer Seite ein Hund, fast überall ein Fruchtkorb. Auch in ihrem Schosse hat sie Früchte. Auf einigen Steinen befindet sie sich in Begleitung von Neptun und Hercules, auf einigen setzt sie ihren Fuss auf den Steven eines Schiffes, auf einem stützt sie sich auf ein Ruder. Man hat aus dem letzten Umstand geschlossen, dass man die Göttin als die »Schifferbeschützende« verehrt habe (Kauffmann a. a. O.), allein diese Deutung, die die Etymologie des Wortes stützen soll, steht auf ebenso schwankem Boden wie die Muchs (ZfdA. XXXV. 324 ff. = »die Göttin, die hilfreich nahe steht«) oder Siebs (ZfdPh. XXIV. 460 »die Todbringerin«). — Gar nichts Bestimmtes lässt sich ferner sagen über die friesische Baduhenna (Ann. IV. 73. vgl. dazu v. Grienberger PBB. XIX. 531 ff.), über die Haiva (CIRh. 130. ZfdPh. XXIV. 304 ff.; ebd. 461 f.; ZfdA. XXXIX. 51), die Dea Garmangabis (Corresp. d. Westd. ZfGesch. 1893, 184 ff. vgl. ZfdA. XXXVIII. 189 ff.; PBB. XX. 526 ff.), die Dea Vagdavercustis (CIRh. 67. vgl. Verslag. en Mededel. d. Kong. Akad. van Wetensch. 1874. 344 ff.; ZfdA. XXXV. 393 f.), die Dea Harimella (CIL. VII. 1065; vgl. ZfdA. XXXVI. 44 ff.), die Dea Hariasa (CIRh. 314; ZfdA. XXXVI. 208), die Vihansa (De Nederlandsche Spectator 1874; vgl. ZfdA. XXXVI. 310 ff.), die Sandraudiga (CIRh. 132; vgl. ZfdA. XXXV. 328 f., 389 f.). Wir sehen aus diesen Namen, dass die Zahl der germanischen Göttinnen ungemein zahlreich gewesen ist. Sie werden noch vermehrt durch die Fortuna, die sich dem Donar-Herkules, durch die Victoria, die sich dem Zîu-Mars, durch die Felicitas, die sich dem Wôdan-Mercurius auf den Votivtafeln der batavischen Reiter zu Rom paarte (Zangemeister, Heidelberger Jahrb. V. 51). Leider haben wir auch durch diese Namen keine lebensvollen Gestalten gewonnen: die Combination mit bekannten Gottheiten ist wohl ein leichtes Spiel, aber sie verwirrt, statt zu klären. Und gerade die Menge der Namen muss uns vor ihr warnen. — Im 2. Merseburger Spruche finden wir ferner die Sinthgunt als Schwester der Sonne, eine zauberkundige Göttin (MSD. IV. 2). Ihrem Namen nach ist sie die Genossin und mag daher wohl mit gutem Rechte als Mondgöttin aufgefasst werden. — Eine altgermanische Frühlingsgöttin, deren Existenz vielfach angezweifelt wird (Weinhold, Die deutschen Monatsnamen 52; Mannhardt, BK. 505), ist aller Wahrscheinlichkeit nach die Austrô gewesen, die wir nur dialektisch als *Eostre* aus dem Angelsächsischen kennen (Beda, De temporum ratione c. XV), und nach der der Ostermonat (ahd. *Ôstarmânoth,* ags. *Éosturmónath*) genannt sein soll. Ihr

Name deckt sich mit dem ind. *usrâ* »Morgenröte«, dem lat. *aurora* (Kluge, Etym. Wtb. unter Ostern). Sie müsste also von Haus aus eine Göttin der Morgenröte gewesen sein, die auf germanischem Boden zur Göttin des im Frühlinge wiederkehrenden Tagesgestirns geworden ist.

Unter den isländisch-norwegischen Göttinnen, die wir aus späterer Zeit kennen, ist besonders die Iđunn hervorzuheben, die ewig junge Göttin, die Hüterin der goldenen Äpfel, die den Göttern die Jugend bewahren. Wir besitzen über sie einen Mythus, den Þjóđólfr in seiner Haustlǫng (SnE. I. 306—14) besungen hat, woraus ihn dann Snorri schöpfte (SnE. II. 293). Ihrem Namen nach ist Iđunn die Göttin, die sich immer wieder selbst verjüngen kann. Loki entführte sie einst den Göttern, indem er sie in eine Nuss verwandelte, und brachte sie dem Riesen Þjazi. Als darauf die Götter zu altern anfingen, musste er sie wieder nach Ásgarđ zurückbringen. Spätere Mythe hat Iđun zur Gemahlin Bragis gemacht. Wir haben in dem Mythus von der Iđun zweifellos eine abgeschlossene, rein nordische Dichtung. Dass dieselbe eine einfache Wiedergabe des Mythus von den Äpfeln der Hesperiden sei, wie Bugge (Ark.f.n.Fil. V. 1 ff.) zu beweisen sucht, ist wenig wahrscheinlich, da die verjüngenden Äpfel im deutschen und nordischen Märchen zu Hause sind und da sie auch sonst im nordischen Mythus ohne die Iđun eine Rolle spielen.

Eine eigentümliche nordische Göttin ist die Gefjon. Der Beiname der Freyja, Gefn, lässt fast vermuten, dass sie mit dieser in engstem Zusammenhang stehe. Es ist ferner mit guten Gründen die Vermutung ausgesprochen, worden,dass sie mit Nerthus identisch sei (Much, ZfdA. XXXV. 327; PBB. XVII. 196). Wie der Freyja wirft auch ihr Loki Buhlerei mit einem blondhaarigen Jünglinge vor, der ihr dafür herrlichen Schmuck gegeben habe (Lok. 20). Die Andeutung erinnert an Freyjas Verhältnis zu Heimdall und wie dieser der Göttin den Brísingenschmuck zuführt. So sagt auch Óđinn (ebd. 21) von ihr, dass sie das Schicksal der Menschen wisse. Snorri weiss dann weiter von ihr zu erzählen, dass sie Jungfrau sei und dass zu ihr alle kommen, die als Jungfrauen sterben (SnE. II. 274). Daneben kennen die Heimskringla (Yngls. c. 5) und die erweiterte Gestalt der Gylfaginning (c. 1) von ihr noch einen weiteren Mythus, der aller Wahrscheinlichkeit nach schwedischen Ursprungs ist (Müllenhoff, DAK. II. 361 f.). Beide Stellen gehen zurück auf ein Gedicht Bragis, von dem (a. a. O.) eine Vísa erhalten ist. Nach diesem Mythus kam einst die Gefjon als fahrendes Weib zu König Gylfi von Schweden und erhielt von diesem soviel Land, als sie mit vier Ochsen während eines Tages und einer Nacht umpflügen konnte. Darauf ging Gefjon nach Jǫtunheim und gebar hier einem Riesen vier Söhne in Stiergestalt. Dort, wo sie das Land ausgepflügt hat, entstand der Mälarsee, das Land aber schaffte sie selbst nach Westen; es ist ein Teil der dänischen Lande.

Erwähnung verdient schliesslich noch die nordische Totengöttin, die Hel. Im allgemeinen tritt diese in der männlichen Zeit der Wikingerzüge und ihrer Dichtung in den Hintergrund. Frigg und Freyja, vor allem aber Óđinn als Totengott und Herr von Valhǫll spielten damals die Hauptrolle. Die Hel ist mehr ein dämonisches Wesen als eine Göttin. Wenn sie Þjóđólfr (Heimskr. 15) *mær Lokis* nennt, so fasst er sie wohl als Frau Lokis auf, dessen weibliches Gegenbild sie in manchem ist. Später ist sie seine und der Angrbođa Tochter (Grím. 31). Sie wohnt im unterirdischen Reich, und dies hat von ihr den Namen erhalten. Spätere Volkssage, die den christlichen Einfluss auf der Stirn trägt, hat ihr eine schreckenerweckende Gestalt gegeben: sie ist halb schwarzblau, halb fleischfarben, von grässlichem Aussehen.

Mühe und Plage heisst ihr Saal, Hunger ihr Tisch, Mangel ihr Messer, Faullenzer ihr Knecht, Verderben ihr Thor, Gedulderműder ihre Schwelle (SnE. II. 271).

KAPITEL XV.

## DIE EDDISCHE KOSMOGONIE UND ESCHATOLOGIE.

§ 78. Die Schöpfung der Welt. Einen zusammenhängenden Bericht über die ersten Dinge haben wir wiederum nur in isländischen Quellen und zwar namentlich in der Snorra Edda, die zum grössten Teil auch hier aus den Eddaliedern schöpft. Von den Eddaliedern berichten darüber die Vǫluspá, die Vafþrúðnismál, die Grímnismál.

Im Anfang der Zeit, so berichtet die Vsp. (3), gab es weder Erde noch Himmel, nicht Strand noch See noch schäumende Wogen, überall war gähnender Abgrund. Dieser gähnende Abgrund hiess Ginnungagap. Er befand sich nach Anschauung der alten Norweger nördlich von Norwegen, während die Isländer ihn in die Gegend zwischen Vínland und Grönland versetzten. Dort kennt ihn Haraldr Harðráði († 1066), der bis an das *immane abyssi baratrum* (Adam v. Bremen IV. c. 38) vorgedrungen war, hier erwähnt ihn die Gripla noch im 14. Jahrh. (Grönl. hist. Mind. III. 224). Dort hört die Erde, die man sich als Scheibe dachte, auf (G. Storm, Ark. f. n. Fil. VI. 340 ff.; Svensén, Svensk Hist. Tidskr. 1889. 123 ff.). Im Norden dieses Abgrunds war es eisig kalt, im Süden heiss. Dort befand sich die kalte Nebelwelt, Niflheimr, in deren Mitte der Brunnen Hvergelmir, der Rauschekessel, stand. Diesem entströmten zwölf Ströme, die Élivágar, Ströme mit kalten, feuchten Luftschichten, die noch heute der Norweger als *el* kennt (Aasen, Norsk Ordb. 131), die oft als Hagelschauer zur Erde niedergehen. Im Süden dagegen war der warme Múspellzheimr, die Quelle des Feuers und der Wärme. Als nun jene Ströme weiter von ihrem Ursprunge entfernt waren und dann in Ginnungagap niederfielen wie Sinter, — ein Bild der herabfallenden Hagelkörner, — da entstanden hier Eisschichten. Diese wurden von den heissen Funken und der warmen Luft aus Muspellzheim berührt, und durch das Zusammenwirken von Wärme und Kälte entstand das erste Geschöpf, der mächtige Meerriese Ymir »der Rauscher« oder Aurgelmir »das rauschende Nass« (Vafþr. 29). Er ist der Stammvater der Reifriesen, der dämonischen Gestalten des mit Eis bedeckten Meeres. Aus der Vermischung von Kälte und Wärme, von Feuer und Wasser entsteht also das erste Geschöpf, aus denselben Elementen, aus denen nach Ansicht der Chatten und Hermunduren das heilige Salz entstand (Tacitus, Ann. XIII. 57), das auch nach nordischer Auffassung der Urquell alles geistigen Lebens war. — Der Bericht in der SnE. fährt dann fort (II. 256), dass von dem Reife, der über Ginnungagap lag, infolge derselben Wärme die Kuh Auðumla entstanden sei, aus deren Eutern dem Riesen Ymir Nahrung zugeflossen wäre. Zweifellos liegt dieser Kuh, wie so oft im germanischen Mythus, die Vorstellung von der Nass und Fruchtbarkeit spendenden Wolke zu Grunde, die den gewaltigen Meerriesen speist. Sie selbst nährte sich von den salzigen Eisblöcken, und durch die Wärme, welche sie dadurch diesen mitteilte, entstand ein neues Geschöpf, Buri, der Vater des Borr, jener der Erzeuger, dieser der Erzeugte. Letzterer hatte die Riesentochter Bestla zur Frau und zeugte mit ihr Óðin, Vili und Vé, denn neben diesen Geschöpfen hatte Ymir, der gleich dem Tuisto des Tacitus von zwiefachem Geschlecht war, aus sich selbst eine Nachkommenschaft, die Riesen, gezeugt (Vafþr. 33). — Bors Söhne nun waren die eigentlichen Schöpfer und Ordner der Welt. Sie töten den Riesen

Ymir und ertränken in seinem Blute sein ganzes Geschlecht. Nur Bergelmir entkommt auf seinem Nachen und wird der Vater eines zweiten Riesengeschlechts. Ymirs Leib wird dann in die Mitte von Ginnungagap geworfen: sein Blut giebt Seen und Gewässer, sein Fleisch das Land, seine Knochen die Berge, seine Haare die Wälder, sein Schädel den Himmel, sein Gehirn die Wolken (Vafþr. 21. Grím. 40/1). — Diese ganze Darstellung der Weltschöpfung, wie wir sie namentlich aus Grím. und Vafþr. kennen, hat man neuerdings als die letzten Ausläufer der alten babylonischen Kosmogonie angesehen, die über das Abendland auch zu den Nordländern gekommen sei. Ganz besonders sei es die stoische Lehre gewesen, die namentlich durch Plutarch Verbreitung in Deutschland und dem Norden gefunden habe. Nach dieser ist der Mensch, der Mikrokosmos, fast aus denselben Dingen geschaffen, aus denen nach der eddischen Dichtung der Makrokosmos, die Welt, entstanden ist[1]. Diese Menschenschöpfung findet sich bei den verschiedenen germanischen Stämmen, bei den Friesen, Angelsachsen u. s. w. (Myth. I. 469; ZfdA. I. 1 ff.; XXIII. 356 f.). Auch bei den Iren ist sie im 11. Jahrh. nachweisbar (Gaidoz, Rev. celt. VI. 9 ff.). Nichts destoweniger kann die nordische Weltschöpfung recht wohl nationalen Ursprungs sein, wenn auch in dem detaillierten Berichte der Vafþr. und Grím., die von einander abhängig sind, fremder Einfluss eingewirkt haben mag: die Schöpfung der Welt aus einem riesischen Wesen findet sich bei den verschiedensten Völkern der Erde (vgl. Chantepie de la Saussaye, Germaansche Kosmogonie, Versl. en Mededeel. d. Kgl. Akad. van Wetensch. 3. Reeks Deel VIII. Amsterd. 1892; R. M. Meyer, ZfdA. XXXVII. 1 ff.; Anz. f. d. A. XIX. 120). Wie die Wilden auf solche Gedanken kommen konnten, so konnten es unstreitig auch die alten Germanen, ohne dass sie dazu von aussenher angeregt wurden. Und was von der Erschaffung der Welt gilt, gilt auch von jener grossen Flut, in der wir durchaus keinen christlichen Einfluss zu finden brauchen (vgl. R. Andree, Die Flutsagen. Braunschw. 1891). Eine Erweiterung des Schöpfungsberichtes scheint dagegen durch Snorri erfolgt zu sein. Nach ihm war noch Miðgarðr aus den Augenbrauen des Riesen entstanden, während die Zwerge aus den Maden hervorgingen, die sich in seinem Fleische einstellten (SnE. II. 257. 260; I. 50 ff., 62 ff.).

Nordisch germanisch ist auch der Schöpfungsbericht der Vsp. (4 ff.). Darnach hoben Bors Söhne die Erdscheibe aus dem Meere und schufen dadurch den herrlichen Miðgarð, die von den Menschen bewohnte Welt, die alle germanischen Stämme kennen (got. *midjungards*, ahd. *mittilgart*, ags. *middangeard*, as. *middilgard*). Noch irrten Sonne, Mond und Sterne, Funken aus Múspellzheim, planlos umher, ein echt nordisches Bild, dem die Mitternachtssonne Leben und Farben gegeben hat (Hoffory, Eddastudien 73 ff.). Da schaffen die Götter den Gestirnen ihre Bahn, und nun scheint die Sonne auf den den Wogen enthobenen Miðgarð und lässt das erste Grün auf ihm wachsen. Dann versammeln sich die Asen auf Iðavǫll, dem Felde der Arbeit, und errichten hier Tempel und Opfersteine, legen Schmiedeherde an und lehren so die Menschen Werkzeuge und Verehrungsstätten herstellen. In unschuldiger Freude verbringen sie selbst ihre Tage (Vsp. 7. 8), bis ihre Verbindung mit den Riesen diese stört und durch Óðin der erste Kampf in die Welt kommt (Vsp. 8. 21; Castrén, Finn. Myth. 245 ff.). Im Anfang ihrer weltordnenden Thätigkeit schufen auch die Götter die Zwerge; nach feierlichem Thinge beschliesst man sie aus Blut und dunklem Gestein ins Leben zu rufen.

§ 79. Die Schöpfung der Menschen. In jene Uranfänge der Welt fällt auch die Schöpfung der Menschen. Drei jener Götter, Óðinn, Hœnir

und Lóðurr, kamen einst nach Miðgarð und fanden hier ohne Bestimmung und unvermögend Ask und Embla, zweifellos Bäume, wie die Namen lehren und die *trémenn* (Háv. 49[3]) bezeugen. Diesen gab Óðinn die Seele, das Leben *(ǫnd)*, Hœnir den denkenden Geist *(óðr)*, Lóðurr Lebenswärme und blühendes Aussehen (*lǫ́ ok litu góða* Vsp. 17—18).

Auch bei Schöpfung der Menschen glaubt man den Einfluss antiker Gelehrsamkeit gefunden zu haben (H. Falk, Martianus Capella og den nord. Mytologi. Aarb. 1891, 271 ff.). Ich vermag diesen ebensowenig anzuerkennen, wie bei der Schöpfung der Welt. Ist er vorhanden, so kann er sich auch nur in der Ausschmückung finden. Sicher ist der Mythus von der Menschenschöpfung nordischer Mythus. Anders finden wir ihn bei den Südgermanen. Von diesen berichtet Tacitus (Germ. cap. 2), dass sie in Liedern den erdentsprossenen Tuisto und seinen Sohn Mannus verherrlicht hätten. Letzterer habe drei Söhne gehabt und diese seien die Stammväter der Ingvaeonen, Herminonen und Istvaeonen. Mannus erscheint hier als der Stammvater aller Germanen, denn ausser jenen Völkerbünden sollen auch andere Völker von ihm abstammen[2].

§ 80. Die Einrichtung der Welt. Von der Einrichtung der Welt können wir nur mit Bestimmtheit in urgermanische Zeit die Vorstellung der bewohnten Erde als Mittelpunkt des Weltalls setzen. Bei allen germanischen Stämmen findet sich der gleiche Namen für die Erde: got. *midjungards*, ahd. *mittil-* oder *mittingart*, alts. *middilgard*, ags. *middangeard*, altn. *miðgarðr*. Um diesen Mittelpunkt des Weltalls herum zog sich dann nach Anschauung der am Meere wohnenden germanischen Stämme, namentlich der Nordländer, das Meer in Gestalt einer mächtigen Schlange, des Miðgarðsorm oder Jǫrmungand. Andere Welten haben sich in der nordischen Dichtung diesem Menschenheim zugesellt. Während in Deutschland die Götter in heiligen Hainen, seelische Geister und Dämonen in Gewässern, Bergen, Bäumen wohnten, gab ihnen der Nordgermane ein Reich, schuf einen Ásgarð für die Ásen, einen Alfheim für die Alfen (Grím. 5), Jǫtunheimar für die Riesen, Niflheim oder Niflhel (Vegt. 6. Vafþr. 43) für die Seelen der Verstorbenen. Wohl mag die Vorstellung, dass unter der Erde sich noch eine Welt befinde, dass der gewölbte Himmel eine dritte sei, uralt sein, denn nur von dieser Auffassung aus erklärt sich das Wort Mittingart, allein es lässt sich weder beweisen noch wahrscheinlich machen, dass diese Welten bei anderen germanischen Stämmen den nordischen Bezeichnungen ähnliche Namen gehabt haben. War der Nordgermane doch nicht einmal klar über die Lage dieser Welten. Wohl dachte man sich Jǫtunheimar im äussersten Norden, jenseits der bewohnten Erde, und nannte das Reich deshalb auch *Útgarð* (Aussenwelt), wohl dachte man sich das Reich der Hel unter der Erde (Vafþr. 43), allein wohin man Ásgarð versetzte, darüber geben uns die Quellen keinen Aufschluss. — Ferner sprechen die Eddalieder mehrmals von neun Welten (Vsp. 2. Vafþr. 43). Skaldische Gelehrsamkeit des 12. Jahrhs. hat diese neun Heime aufzuzählen gewusst (SnE. I. 592. II. 485), allein sie hat hier ebensowenig aus der Volksdichtung geschöpft wie neuere Mythologen, die durch gelehrte Kombination die neuen Welten entdeckt zu haben glauben (Simrock, Myth. 39 ff.). Die neun Welten sind zweifellos erst spät in die nordische Dichtung gekommen, und Namen dafür haben im Volke nie bestanden. — Ausschliesslich nordische Dichtung, die wir nur aus den Grímnismál kennen, ist es auch, wenn den einzelnen Göttern einzelne Welten und Sitze zugeschrieben werden (Grím. 4—16). Darnach sollen Thor in Þrúðheim, Ullr in Ýdalir, Freyr in Alfheim, Baldr in Breiðablik,

Heimdallr in Himinbjǫrg, Forseti in Glitnir, Njǫrðr in Nóatún, Freyja in Folkvang, Skaði in Þrymheim wohnen; Valaskjálf und Glaðsheimr gehört Óðin, in Søkkvabekk schenkt ihm Sága aus goldener Schale den Wein.

Alt scheint ferner die Vorstellung des Weltalls als eines mächtigen Baumes, der sein Gezweig über den Himmel erstreckt (Schwartz, Indogerm. Volksglaube, Berl. 1885), allein die Ausschmückung dieses Baumes ist jung, speciell isländisch und steht in manchen Stücken vielleicht unter dem Einfluss der aus dem Süden eingeströmten christlich-abendländischen Kultur (Bugge, Stud. 421 ff.). Wir schöpfen den Bericht über diesen Weltbaum ausschliesslich aus der Vsp., den Grím. und den späten Fjǫlsvm. Von diesen Gedichten giebt die Vsp. den relativ ursprünglichsten Bericht. Dieser Weltbaum führt nach skaldischer Weise den Namen Askr Yggdrasils (»Esche des Rosses Óðins« Vsp. 47. Grím. 31. 35. 44); es ist das alte, volkstümliche Bild, dass Óðinn als Windgott sein Ross in dem luftigen Gezweig des Baumes weidet, das Veranlassung zu dieser Kenning gegeben hat[3]. Daneben erscheint für den Baum der dunkle Name Læráðr (Grím. 25. 26). Die Wurzel der Esche befindet sich am Brunnen der Urð (Vsp. 19), denn nach altgermanischer Vorstellung erhob sich ein heiliger Baum neben der geweihten Quelle. So trat er in engste Verbindung mit der Schicksalsmacht und wurde selbst zum Schicksalsbaume, zum *mjǫtviðr* (Vsp. 2. Fjǫlsvm. 22), zu dem Baume, der dem Menschen das Los zumisst. In naher Beziehung steht er dadurch auch zu Mímir, der nach anderer Auffassung desselben Brunnens waltet, und so heisst der Weltbaum auch *Mímameiðr* (Fjǫlsvm. 20). Unsichtbar sind seine Wurzeln (Fjǫlsvm. 20), denn auf die unklare Vorstellung der Grím. (31), wonach sich die eine bei der Hel, die andere bei den Reifriesen, die dritte bei den Menschen (nach SnE. II 261 bei den Asen) befunden haben soll, ist nichts zu geben. Hier an diesem geheimen Wurzel liegt Heimdalls Horn verborgen bis zum Göttergeschick (Vsp. 27), hier wird der Baum begossen mit dem weissen Nass (Vsp. 19), hier leben in Schwanengestalt die Jungfrauen, die die Volksdichtung als Schwäne kennt (SnE. II. 264). Aus der Erde erhob sich dann der Stamm hinauf in den blauen Äther, daher heisst er der äthergewohnte (*undir heiðvǫnum baðmi* Vsp. 27). An ihm ist die Richtstätte der Götter (Grím. 29), wiederum ein Zug, der aus dem altgermanischen Rechtsleben geschöpft ist, denn unter heiligen Bäumen pflegten unsere Vorfahren zu Gericht zu sitzen (Grimm, RA. 794 ff.). In dem Gezweig der Esche weidet die Ziege Heiðrún, aus deren Euter der für die Einherjer bestimmte Met kommt (Grím. 25). Ebenso befindet sich hier der Hirsch Eikþyrnir (Eichdorn, ebd. 26), aus dessen Geweih die Erdgewässer kommen. Hier sowohl wie dort haben wir ein dichterisches Bild von der wasserspendenden Wolke. Eine später interpolierte Strophe (33) weiss gar von vier Hirschen zu erzählen, die an den frischen Sprossen der Esche beissen. In einer verloren gegangenen Vísa hat ferner der Dichter der Grím. von dem vielkundigen Adler erzählt, der in den Zweigen der Esche sitzt, und von dem Habicht Veðrfǫlnir, der zwischen seinen Augen weilt (SnE. II. 263). Wie schon in der Strophe von den vier Hirschen sich das Streben zeigt, ein Element einzuführen, das die den Baum zerstörende Gewalt darstellen soll, so ist dies noch mehr der Fall bei Níðhǫgg, »dem schadengierig Hauenden« (Bugge, Stud. I., 484), dem Drachen, der an den Wurzeln des Baumes nagt (Grím. 35), woraus wiederum jüngere Fassung eine Menge von Schlangen gemacht hat (Grím. 34). Endlich tritt noch unter den mythischen Tieren des Weltbaums das Eichhörnchen Ratatoskr auf, das wohl Bugge richtig mit »Rattenzahn« wiedergiebt (a. a. O. 497); es

läuft am Stamme auf und ab und trägt gehässige Worte zwischen Níðhǫgg und dem Adler (Grím. 32)[4].

§ 81. Die Schöpfung der Gestirne. Sonne und Mond. Unstät, berichtet die Vsp. (5), flogen die Gestirne als Funken aus Múspellzheim umher, bevor ihnen die Götter feste Wohnsitze gaben. Als aber diese geschaffen waren, da lenkten sie Tages- und Jahreszeiten. Tag und Nacht ziehen herauf, gezogen von feurigen Rossen. Hrímfaxi zieht die Nacht, Skínfaxi den Tag. — Nach anderem Mythus wird die Sonne am Himmel emporgezogen, die Rosse Árvakr (»Frühwach«) und Alsvíðr (»Allschnell«) ziehen sie. Unter ihren Bugen kühlen zwei Blasebälge die Glut. Vor der Sonne selbst befindet sich der schützende Schild Svalinn, während die beiden Ungetüme Skǫll und Hati die leuchtende Braut des Himmels zur Eile treiben (Grím. 37—39).

§ 82. Die germanischen und speciell nordischen Vorstellungen vom Leben nach dem Tode. Nach altgermanischer Vorstellung lebte die Seele nach dem Tode als zweites Ich des Menschen in der Welt fort. Sie konnte dann mannigfache Gestalten, namentlich Tiergestalten, annehmen und in diesen dem lebenden Menschen Glück oder Unglück bringen. Das grosse Heer der Seelen aber lebte in der bewegten Luft weiter, zeigte sich besonders zu gewissen Zeiten, hatte aber sonst seinen Wohnort in Bergen oder in dem Inneren der Erde. Über dieses erlangten mit der Zeit die chthonischen Gottheiten die Herrschaft. So entstand der Glaube an ein Reich der Toten in der Unterwelt, über das die Gottheit der Unterwelt herrschte. Das Leben in diesem Reich gestaltete sich ganz nach dem Leben in dieser Welt. Daher nahm die Vorstellung vom Leben nach dem Tode bei den einzelnen Ständen, in den verschiedenen Gegenden und Zeiten verschiedene Gestalt an. Auf deutschem Boden müssen wir uns besonders auf die Volksüberlieferung des Mittelalters und der Gegenwart stützen. Die Vorstellungen unseres Volkes nach dieser Richtung hin sind in dem Kapitel vom Seelenglauben besprochen. In der nordischen Dichtung hat dieser Glaube konkretere Formen angenommen, ja wir finden hier sogar Stellen, wo von einer Belohnung der Guten und einer Bestrafung der Bösen die Rede ist. Für eine Belohnung der Guten haben wir in der germanischen Lebensauffassung keinen Hintergrund: wer sein Leben ohne Schuld und Fehl führt, lebt in den Scharen des seelischen Heeres fort, mag man sich diese bei Wôdan im Berge oder bei der Rán im Meer oder bei Óðin in Valhǫll denken. Belohnung der Tugend nach dem Tode in christlicher Auffassung kannte der Germane nicht. Anders dagegen steht es mit der Bestrafung der Bösen. Der ausgeprägte Rechtssinn unserer Vorfahren konnte recht gut zu der Auffassung kommen, dass Übertrete des Rechts, die dem weltlichen Gericht entgangen waren, nach dem Tode bestraft wurden. Wenn demnach die Vsp. von einer Belohnung der Guten spricht, so steht sie höchst wahrscheinlich unter dem Einflusse der christlichen Sittenlehre; wo sie dagegen von der Bestrafung der Bösen handelt, scheint sich Christliches mit Germanisch-Heidnischem vermischt zu haben. — Ein reissender Fluss umströmt das Reich der Totengöttin Hel, den Niflheim oder die Niflhel; Slíð »die Fürchterliche« nennt ihn die Vsp. (36); er kommt von Osten her und strömt über Schneiden und Schwerter. In ihm erkennt man unschwer die Geirhvimul der Grím. (28), »die voller Speere Wimmelnde«, die Gjǫll »die Lärmende«, über die Hermóðr ritt, den *fluvius*, der mit *telis* aller Art angefüllt ist, zu dem nach Saxo Haddingus auf seinem Ritt in die Unterwelt kommt (I. 51), wieder. Besonders trefflich geschildert ist dieser Strom, der vor der Unterwelt fliesst, in der Saga af Thorsteini Bæjarmagni

(Fms. III. 183 ff.), nach der Thorsteinn den Fluss durchreitet. Das Wasser war hier so kalt, dass alles sich sogleich entzündete, und als Thorsteins Zehe von ihm benetzt wurde, da ging sie alsbald in Eiterung über. Von diesem Flusse wissen auch die Lappen zu erzählen, die die Kunde davon von den Norwegern haben (Norsk Hist. Tidsskr. IV. 215 f.). Vor dem Flusse zieht sich eine Wiese hin, mit grünen Kräutern bewachsen, wie die Unterweltswiese der deutschen Märchen (Mannhardt, Germ. Myth. 444 ff.) oder der Rosengarten, der Vron- oder Freudenhof in der mittelalterlichen Dichtung (Laistner, Germ. XXVI. 65 ff.). Schuhe hängen auf ihr nach der Vision des holsteinischen Bauern Godeskalk (Müllenhoff, DAK. V. 113 f.), deren man sich bedient, wenn man den Fluss durchschreitet. Hierin hat die Sitte ihren Ursprung, dass man Toten neue und besonders feste Schuhe anzuziehen pflegte, die der Nordländer *helskór* nennt (Gísla s. 24. Müllenhoff a. a. O.). Eine Brücke führt nach einem Parallelmythus über den Fluss. Über sie musste Hermóðr, als er Baldr aus der Gewalt der Hel befreien wollte. Er begegnete dabei am Brückenkopfe der Jungfrau Móðguð, die die Brücke bewachte. Jenseits derselben erhebt sich der Val- oder Helgrindr, die Mauer Saxos, die das eigentliche Totenreich umgiebt. Innerhalb dieser leben nun die Toten fort. Hier kämpfen sie, wie Saxo erzählt. Hierher versetzt der Dichter der Grímnismál seine Valhǫll mit den Einherjern, hier liegt der Óðáinsakr, der in den romantischen Sagas Islands öfter erwähnt wird (Fas. I. 411. III. 661 ff.). Hier ist es aber auch, wo Meineidige und Mörder ihre Strafe verbüssen, wo der Drache Niðhǫggr an ihren Körpern saugt und sie zerreist (Vsp. 39)[5].

§ 83. Untergang und Erneuerung der Welt. Eine zusammenhängende Darstellung über den Untergang und die Erneuerung der Welt schöpfen wir wiederum fast ausschliesslich aus der Vǫluspá. Ergänzend treten hier in einigen Punkten die Vafþrúðnismál hinzu. Die Schilderung in der Vsp. ist grossartig, und wenn auch in einzelnen Punkten, wie namentlich bei der Darstellung des sittlichen Verfalls der Menschen, sich christlicher Einfluss zeigen mag, so ist das ganze doch nordisch-germanischen Anschauungen entsprossen und atmet nordisches Leben. Von den riesischen Ungetümen, den Sonnenwölfen und dem Mondwolfe, wird den Gestirnen arg mitgespielt. Mit Blute röten sie den Sitz der Götter. Der Sonnenschein schwindet, die Wetter toben. Auf dem Hügel, auf der Warte von Jǫtunheim, sitzt Eggþér, der Wächter der Riesen, und schlägt die Harfe, ein nordisches Bild, ähnlich der schönen Schilderung im Nibelungenliede, nach der Volker mit seiner Fidel am Hunnenhofe Wacht hält. Über ihm kräht der rote Hahn Fjalarr und ruft zum Kampfe. Auf ähnliche Weise weckt Gollinkambi (Goldkamm) die Asen zum Kampfe, ein anderer, ein schmutzigroter, die Bewohner von Hels Reich. Laut bellt jetzt der Höllenhund Garmr (der Brüller, vgl. norw. *garma* »laut schreien«, ein Wort, das besonders von den Kühen gebraucht wird), der gefesselte Fenrir reisst sich los. Auch unter den Menschen sind alle Bande gelöst: Brüder und Verwandte stellen sich gegenseitig nach dem Leben, kein Mensch schont den andern, überall ist Ehebruch. Die ganze Natur bebt, die Esche Yggdrasils zittert, auch die Zwerge stöhnen vor ihrer Felswand und wissen nicht, wo aus und ein. Da machen sich denn die Götter zum Kampfe auf: Óðinn spricht mit Mímirs Haupte (— in diesem Mythus steckt der alte Volksglaube, dass das Haupt der Toten guten Rat erteile und die Zukunft künde, vgl. Grönl. Hist. Mindesm. I. 680; Fms. III. 190; Ísl. Þjóðs. I. 523; Am Urquell III. 59 f. 87; Liebrecht, Zur Volkskunde 280 —) und holt bei ihm Rat, Heimdallr bläst in sein Horn, die Götter reiten zum grossen Kampfplatz, zur Ebene

Vigríð (Vafþr. 18). Hierher sind auch die den Göttern feindlichen Mächte gekommen. Von Osten her kommt Hrymr, die Miðgarðsschlange gerät in Riesenzorn und peitscht die Wogen, das Totenschiff Naglfar, das nach der Snorra-Edda infolge volksetymologischer Umdeutung aus den Nägeln der Verstorbenen gemacht ist, wird flott. Von Süden kommt Surtr, der Herr der Feuerwelt Múspellzheim, mit den Múspellzsöhnen; auf der Spitze seines Schwertes trägt er das Feuer, das die Welt vernichtet. Von Norden her kommt Loki mit einer anderen Riesenschar, den Genossen der Hel; sein Bruder Býleiptr ist in seinem Gefolge. So sind denn die Ragnarǫk, das Göttergeschick, woraus späteres Missverständnis Ragnarøkkr (Götterverfinsterung) gemacht hat (ZfdA. XVI. 146 ff.), hereingebrochen. Óðinn kämpft mit dem Fenriswolfe; der Ase fällt, wird aber alsbald von seinem Sohne Viðar gerächt. Thor kämpft gegen die Miðgarðsschlange; er tötet sie, fällt aber selbst durch sie. Die Götter sind tot. Jetzt erlischt der Sonne Licht, die Sterne fallen vom Himmel, die Erde versinkt ins Meer und die züngelnde Flamme spielt bis zum Himmel hinan. Dies ist der Múspell, das alts. Mûspilli. Was dies Wort bedeutet, ist noch nicht befriedigend aufgeklärt. Vielleicht ist es aus Niederdeutschland nach dem Norden gekommen. Kögels Deutung »Erdzerstörer« (Grundr. IIa. 212) ist ebensowenig haltbar, wie die Bugges (Studien 448), der den ersten Teil des Wortes mit *mundus*, oder Martins (ZfdA. XXXVIII. 186 ff.), der ihn mit *mott* »brennbarer Erdhaufen« zusammenbringt. An eine Zusammenstellung mit *mund* und eine freie Wiedergabe von *prophetia* (PBB. XXI. 107 ff.) ist natürlich noch viel weniger zu denken.

Die Hauptgötter sind dahin, die Menschen sind vernichtet. Allein nicht alle sind im grossen Kampfe und Weltbrande zu Grunde gegangen. Im Holze Hoddmimir, an dem Teile der Weltesche, wo Mimir seine Wohnstätte hat, haben sich Líf und Lifþrasir verborgen und vom Morgentau genährt ihr Dasein gefristet (Vafþr. 45). Sie sind die Stammeltern des neuen Menschengeschlechtes, nachdem die Erde von neuem aus den Fluten emporgetaucht ist und in schönerem Grün als früher prangt, und nachdem der alten Sonne schönere Tochter in herrlicherem Lichte aufgegangen ist (Vafþr. 47). Da kommen auch die Götter des Friedens wieder und versammeln sich auf Iðavǫll. Hierher kommt Baldr und sein Gegner Hǫðr, Hœnir mit dem Loszweige, Thors wackre Söhne Magni und Móði und Óðins Kinder Váli und Viðarr. Hier plaudern sie von den Ereignissen früherer Zeiten, hier finden sie das Spiel aus der goldenen Zeit wieder, hier wachsen ungesät die Äcker. Auch die Menschen geniessen mit ihnen der Freude: in goldbedachtem Saale, auf Gimlé, der Edelsteinhalde, hausen die Scharen der Treuen mit den Göttern des Friedens. Jetzt herrscht überall feste Ordnung. Noch einmal fliegt der düstere Drache Niðhǫggr daher, allein seine Zeit ist vorüber: nun wird er für immer versinken (Vsp. 40—66).

[1] E. H. Meyer, *Die eddische Kosmogonie*. Freiburg i./B. 1891. — [2] Wackernagel, ZfdA. VI. 15 ff.; Müllenhoff, Schmidt ZfGW. VIII. 209 ff. — [3] Eirikr Magnússon, *Odins Horse Yggdrasill*. Lond. 1895; Ebend. *Yggdrasill Óðins hestr*. Reykjavík 1895. — [4] Den grössten Teil dieser Mythen lässt H. Falk aus dem Marcianus Capella geschöpft sein. Aarb. 1891. 286 ff. — [5] Vgl. J. Aaars, Tidskr. for Philol. I. 326 ff.; K. Müllenhoff, DAK. V. 113 ff.; V. Rydberg, Undersökningar I. 235 ff.

KAPITEL XVI.

## KULTUS DER ALTEN GERMANEN.

§ 84. Jedes Volk, auch das, welches auf der untersten Kulturstufe steht, hat das Bedürfnis, mit den persönlich gedachten Geistern in der Natur, mit den hier fortlebenden Seelen, mit den Dämonen der Elemente, mit den Göttern in Verbindung zu treten. Man hielt diese Wesen für Wesen, wie sie der Mensch aus seiner Umgebung kannte, in der Unsichtbarkeit lag besonders ihre höhere Macht. Deshalb suchte man sich mit ihnen in Verbindung zu setzen, man hoffte von ihnen die Güter des Lebens zu erhalten, man fühlte den Drang, ihnen für erhaltene Gaben zu danken, sie um Beistand bei einem Vorhaben zu bitten, ihnen Speise darzubieten, wie sie der Mensch selbst liebte, ihnen Geschenke zu bringen, wie man sie Hohen und Gebietern zu bringen pflegte. So entstanden Gebet und Opfer. Von Haus aus besorgte dies jeder einzelne für sich oder der Familienvater für sich und seine Angehörigen. Erst mit dem Heranwachsen einer Gleiches erstrebenden Genossenschaft machte sich das Bedürfnis geltend, einen Mittler zwischen dieser und dem höheren Wesen der Gottheit zu erwählen oder gewissen Personen die gottesdienstlichen Handlungen anzuvertrauen. So entstand das Priestertum. Auch der Ort der Verehrung war ursprünglich überall da, wo man das Walten des höheren Wesens wahrzunehmen glaubte, wo das Element war, wo man die Naturerscheinung wahrnahm. Man betete und opferte an Quellen, an Flüssen, in Wäldern, auf Bergen, gab dem Winde seinen Tribut, spendete der Erde und dem Feuer Gaben. Erst nachdem sich das übernatürliche Wesen zu einer höheren ethischen Gottheit, die nach mehreren Seiten hin von Einfluss auf die Geschicke der Menschen war, herausgebildet hatte, schuf man das anzubetende Götterbild, in das die Seele der Gottheit zu Zeiten ihren Einzug nahm, nach menschlicher Gestalt und errichtete für dieses ein besonderes Gebäude, in dem es wohnen sollte. Der Gottheit zu Ehren fand das grosse Opfermahl statt, an dem sie selbst unsichtbar teilnahm, wie die Seelen der Verstorbenen am Feste der Geister. Durch den Quell alles Lebens, das Blut, mit dem man das geweihte Idol besprengte, glaubte man das Herabkommen des Geistes in den toten Körper bewirken zu können: so entstand das blutige Opfer, das seine höchste Form im Menschenopfer erhielt. Hier ist aber das Opfer überhaupt auf seinem Gipfelpunkt angelangt; es ist der äusserste Ausläufer des Huldigungsopfers, das Tylor so trefflich als Entsagungsopfer bezeichnet hat (Anf. der Kultur II. 398). Hat das Opfer bei einem Volke diesen Gipfelpunkt erreicht, so geht es alsbald zurück. An Stelle des ganzen Geschöpfes tritt ein Teil, an Stelle des Wertvollen das Minderwertige, bis sich endlich das Opfer in die bildliche Nachahmung des geopferten Gegenstandes, in das Symbol rettet. Diese Entwicklung der Götterverehrung, die wir aus der vergleichenden Kultgeschichte kennen lernen (vgl. namentlich Tylor, a. a. O. II. 365 ff.), lässt sich auch bei unseren Vorfahren verfolgen. Es gehen hier die verschiedenen Arten der Opfer noch in der historischen Zeit nebeneinander her: das schlichte Geschenkopfer, die Spende, die man den Verstorbenen oder dem beseelten Elemente brachte, neben dem blutigen Huldigungs- und Entsagungsopfer, das die Amphiktyonie zu gemeinsamem Feste zusammenrief. Jenes wurde hauptsächlich von einzelnen, dieses von der Gemeinde durch den Priester besorgt, jenes überall, im Hause, in der Natur, im Walde, auf dem Felde, dem Berge, dies an geweihter Stätte im oder in der Nähe des Gauheilig-

tums, jenes bei mannigfachster Veranlassung, bei Todesfällen, bei Misswachs, Krankheit, dies vor allem zu besonderen, zu festlichen Zeiten. Gegen letztere Opfer, die allein Staatsopfer genannt werden können, wandte sich in erster Linie das eindringende Christentum; die einfacheren, aber viel tiefer wurzelnden persönlichen Opfer hat es nicht auszurotten vermocht, ja hat sogar einen Teil derselben, wie Bilder- und Heiligenverehrung lehren, in seinen Kult herübergenommen. Noch verbreiteter lebt aber dies alte Opfer fort in einer fast unzähligen Menge von Sitten und Gebräuchen, die wir in allen germanischen Ländern in ähnlicher Form und gleichem Inhalte wiederfinden.

§ 85. Das altgermanische Gebet und Opfer. Gebet und Opfer sind fast stets aufs engste miteinander verbunden. Wo sich dies findet, findet sich auch jenes. Nur wenige Naturvölker kennen das Opfer ohne Gebet (Tylor a. a. O. II. 365; Myth. III. 19). Das Gebet ist gewissermassen die Begründung des Opfers, es sind die Worte, durch die man dem höheren Wesen mitteilt, weshalb man die Spende bringt und was man dafür zu seinem eigenen Vorteil erbittet. Einen sacralen Ausdruck für das Gebet, der sich auf gemeingermanische Zeit zurückführen liesse, haben wir nicht. Auch haben wir auf deutschem Boden kein Beispiel über den Hergang bei einem heidnischen Gebete. Dagegen erfahren wir aus den nordischen Quellen wiederholt, wie man die Götter angerufen hat bei ungünstigem Winde, vor Schlachten, bei Misswachs, wie man bei dem Schwur ihren Namen gerufen, wie man sich oft mit ihnen unterhalten, wie sie selbst Antwort erteilt haben (Fms. I. 302 ff.). Ja, wir haben hier sogar Berichte über den Hergang beim Gebete selbst: man warf sich vor dem Götterbilde zur Erde oder hielt die Hände vor die Augen. Die Richtung der Betenden war dann nach Norden (Maurer, Bekehr. II. 203 f.). Selten finden wir das Gebet allein, fast immer ist es an das Opfer geknüpft. Dieses tritt uns in viel klareren Zügen in den Quellen entgegen.

Das uns gebräuchliche Wort *Opfer,* ahd. *opfar* ist von dem Zeitwort *opfarôn* gebildet, das auf das kirchenlat. *operâri* »Almosen spenden« zurückgeht, während das alts. *offrôn*, ags. *offrian* aus dem lat. *offerre* übernommen ist (Kluge, Etym. Wtb. [5] 276). Den Verkehr der Menschen mit den übernatürlichen Mächten im allgemeinen bezeichnet got. ags. *blôtan*, altn. *blóta*, ahd. *pluozan*, und mit diesem Verbum hängt das altn. *blót* »Opfer« zusammen. Unserem Begriff »Opfer« am nächsten kommt ahd. *kelt*, as. *geld*, ags. *gield*, das noch in unserem »Geld« fortlebt. Gewisse Arten der Opfer bezeichnet got. *hunsl*, ags. *hûsel*, altn. *húsl*, ferner got. *saujs*, vielleicht auch altn. *forn*, dem sich ein Verb. *forna* »opfern« zugesellt. Im Hinblick auf die Bewegung bei dem Opfern heisst im Ags. das Opfer *lâc*.

Von Haus aus brachte jeder selbst der übernatürlichen Macht, den Seelen der Verstorbenen, den Dämonen, die über die Elemente herrschten, vielleicht auch der Gottheit die Spende. Den Seelen brachte man sie besonders an Gräbern und da, wo man nach dem Volksglauben die Seelen nach dem Tode sich aufhalten liess. Päpste und Concilien eifern gegen diese *sacrificia mortuorum* (Jaffé, Bibl. rer. Germ. III. 30. 37; ZfdA. XII. 436) oder gegen das *sacrilegium ad sepulchra mortuorum* (Ind. sup. No. 1). Diese sacrificia waren Opfer, die dem Verstorbenen gebracht wurden und an die sich in der Regel eine Opfermahlzeit anschloss, die der Tote verlangte und an der er selbst teilnahm. Im Kapitel über den Seelenglauben habe ich gezeigt, wie dieses Opfer in Sitte und Brauch sich bis zur Gegenwart erhalten hat (vgl. auch Pfannenschmidt, Weihwasser 50 f. 62 ff.; Laistner, Germ. XXVI. 66 ff.). Bis in die früheste historische Zeit reichen die Votivsteine, die man im westlichen Deutschland den Matres

oder Matronae setzte und von denen zweifellos ein grosser Teil von Germanen herrührte (Corp. inscr. Rh. a. v. O.). Wie man der Gottheit den Gedenkstein beim Opfer errichtete, so opferte man sicher auch jenen höheren weiblichen Wesen. Zu diesen Opfern gehören die Dísablót, die die nordischen Sagas so oft erwähnen (Heimskr. 28; Egilss. 84; Vígagl. 6; Fas. II. 85 ff. u. öft.). Sie sind im Grunde nichts anders als jene *sacrificia matronarum* der rheinländischen Germanen und fanden besonders in der Winterzeit statt, da zu dieser Zeit die grossen allgemeinen Seelenopfer überhaupt gehalten wurden. Mit ihnen berührt sich das Alfablót (Ólafs S. h. 1853. S. 89. Korm. S. 48), das den elfischen Geistern gebrachte Opfer, das zu derselben Zeit stattfand (vgl. H. Hildebrand, Folkens Tro om sina Döda 128 ff.). Ja wir haben in den nordischen Quellen sogar einige Berichte, wo es ganz offen ausgesprochen ist, dass man Verstorbene wie Götter verehrt und ihnen geopfert habe (Vita Ansgarii c. 23. Ísl. S. I. 47. 291), und geradeso wie nach anderen Berichten Frey am Julfeste, so opferte man auch ihnen *til árs*, der Fruchtbarkeit wegen (Fms. X. 212). Selbst Trollen wurden Getötete gebracht (Heimskr. 699).

In der Verehrung Verstorbener hat auch ein grosser Teil des über alle germanische Länder verbreiteten Wald-, Berg- und Quellenkultus seine Wurzel. Allein es lässt sich hier unmöglich die Grenze zwischen Seelen-, Dämonen- und Götterverehrung ziehen. Wir haben nur mit der Thatsache zu rechnen, dass die Elemente, die Bäume, Haine, Quellen ihr Opfer erhielten, das den in ihnen wohnenden höheren Wesen galt. Doch will es mir das Wahrscheinlichere erscheinen, dass auch in diesen Opfern überwiegend Totenopfer vorliegen; ich stütze mich dabei nicht allein auf die Beobachtung, dass nach gemeingermanischer Vorstellung die Geister der Verstorbenen gerade hier ihren Sitz haben, sondern vor allem auf die unanfechtbare Stelle des jüngeren Christenrechts des Gulathinges, nach der es verboten ist *at trúa á landvœttir, at sé í lundum eða haugum eða forsum* (NgL. II. 308), also an Landgeister zu glauben, die in Hainen, Hügeln und Wasserfällen wohnen. Diesen Wesen entspricht ganz das *numen*, das nach Burchard von Worms an diesen Orten verweilt (*veluti ibi quoddam numen sit* I. 94). Auf alle Fälle ist es vollständig haltlos und unerweisbar, ja im Hinblick auf die älteren Quellen ganz unwahrscheinlich, in diesen Opfern, die noch heute so tief im Volke wurzeln, ausschliesslich alte Götteropfer zu sehen.

Das Wasser hat in seinen mannigfaltigen Erscheinungen bei fast allen Völkern läuternde und zukunftkündende Kraft (Tylor, Anfänge der Kultur II. 430 ff.; Pfannenschmid, Weihwasser 14 ff.). Hiermit hängt es zusammen, dass dasselbe und das in ihm gedachte höhere Wesen ganz besonders häufig Gegenstand göttlicher Verehrung gewesen ist. Bei sämtlichen germanischen Stämmen finden wir zahlreiche Beispiele von Quell-, Brunnen-, Fluss-, Teich-, Seeopfern, ja im skandinavischen Norden wurden selbst den Wasserfällen Spenden gebracht (Myth. I. 484 f. III. 165. Pfannenschmid, Weihw. 80 ff.). Concilienbeschlüsse, die ältesten christlichen Gesetze, die Bussordnungen predigten immer und immer wieder bis tief ins Mittelalter hinein gegen solche Opfer. Gleichwohl hat sich bis heute das alte Quell- und Flussopfer überall erhalten, wo Germanen wohnen (Pfannenschmid, Weihw. 85 ff.; Runge, Quellkultus in der Schweiz; Jahn, Opfergebr. 140 ff.). Kein Opfer wird schon in den ältesten Quellen so häufig erwähnt wie gerade das Wasseropfer. Bei den Alamannen erwähnt es Agathias (28, 4), bei den Franken Gregor von Tours (II. 10), Prokopius (Bell. Got. II. 25), bei den Hessen Rudolf von Fulda (Mon. Germ. II. 676), bei den Langobarden wird es durch Gesetze verboten (Leg. Liutpr.

VI. 30), bei den Skandinaviern kennt es Prokopius (Bell. Got. II. 15), kennen es die isländischen Quellen (Ísl. S. I. 291). Besonders die Quelle hielt man für heilig. Spendete sie doch das Wasser, das man vor allem zum Leben bedurfte. An Quellen siedelten sich die Germanen an (Germ. cap. 16), durch Opfer musste man die unsichtbaren Wesen zu erhalten suchen, die dies Nass spendeten. Von der einfachsten Spende bis zum blutigen Opfer, ja selbst von Menschenopfern lassen sich Beispiele finden. Heute haben sich diese Opfer zum grössten Teil in die symbolische Handlung geflüchtet. Zu Ostern, Pfingsten, am 1. Mai, an dem man das Maibrunnenfest feiert, am Johannistage pflegen die Mädchen an Quellen oder Flüsse zu gehen und diese mit Blumen (Montanus, Volksfeste 22 ff., Lynker, Sagen aus Hessen u. öft.) oder farbigen Bändern (Birlinger, Aus Schwaben II. 90) zu zieren, wie man auch Eier oder Brot daselbst niederlegt (Montanus 31). Ja das erzgebirgische Mädchen weihte sogar die ersten Spitzen den Wassergeistern und erflehte dadurch Gedeihen für ihre fernere Arbeit (Chemnitzer Rockenphil. V. 81). Mit diesen Opfern war auch das Erfragen der Zukunft verbunden. Wie die Sveben zur Zeit Cäsars, die Franken im 6. Jahrh. aus dem Wasser weissagten, so fragt noch heute in Bayern das Mädchen den Spiegel des Wassers, wer sein Bräutigam werden, und in Norddeutschland giebt der Stand des Wassers an, ob das Korn gut oder schlecht geraten wird (Jahn, Opfergebr. 118 ff.; 141 ff.). — Besondere Bedeutung erlangte die Quelle, sobald sie das gemeinsame Heiligtum mehrerer Gauverbände, ein Amphiktyonenheiligtum, wurde. Dann wurde sie aufs engste verknüpft mit der Gottheit, die hier verehrt wurde. Ihre Heiligkeit bestimmte den Ort, wo die Friesen ihren Gott Fosete verehrten (v. Richthofen, Unters. über fries. Rechtsgesch. II. 424 ff.), durch sie wurde Altuppsala die heiligste Stätte der Schweden, an der der Landesgottheit die Opfer gebracht wurden (Adam v. Brem. IV. Schol. 134).

Neben den Quellen- und Flussopfern spielen namentlich die Windopfer in unserem Volke eine bedeutende Rolle. Wohl lassen sich keine Beispiele aus alter Zeit nachweisen, nach denen man dem Winde seine Spende brachte, wie es heute der österreichische Bauer thut (ZfdMyth. IV. 148. 300) oder im 17. Jahrh. das fränkische Mütterchen (Praetorius, Weltbeschr. 429). Allein im Walde, in den Bergen wohnen die höheren Mächte, die im Winde verehr werden, Wald- und Hügelkult erwähnen aber die ältesten Quellen, die auch der Heiligkeit des Wassers gedenken (Agathias a. a. O.; Monum. Germ. II. 676; Ind. sup. No. IV; Myth. I. 83). In heiligen Hainen wurden ebenso wie an Quellen mit besonderer Vorliebe den Göttern Altäre errichtet (Ann. I. 61). Hier trieben allerlei Dämonen ihr Wesen, die sich die Phantasie des Menschen unter vielerlei Gestalten dachte (Mannhardt, AWF. I. 15). Wenn der Wind die Äste beugte, durchzog die Brust ein eigentümliches Schauern, das diese Scharen der Geister ahnen liess. In den Bäumen, glaubte man, wohnen diese Geister. Hieraus erklärt sich die Verehrung, die man Bäumen zu zollen pflegte und noch zollt (vgl. Feilberg, Die Baumseele bei den Nordgermanen. Am Urquell V. 88 f. 119 f.). Wie der Baum schon im Heidentum für etwas Heiliges und Verehrungswertes galt (Mannhardt a. a. O. 70 f.), so bittet man ihn noch heute um Verzeihung, so bestraft man den Baumfrevler aufs härteste, so hielten viele Menschen, ja ganze Gemeinden ihr Leben und Geschick an das des Schicksalsbaumes geknüpft (AWF. I. 10 f. 26 ff.). Die Heiligkeit des Baumes gab dann bei fortschreitender Kultur Veranlassung, dass man den Baum aus dem Walde herein in die ländlichen und städtischen Bezirke holte; man glaubte mit ihm zugleich den im Baume wohnenden Geist oder Gott herbeizuführen, dem das Fest galt. So entstan-

den der Mai- und Pfingstbaum, den man aller Orten kennt (AWF. I. 159 ff.), der Erntemai, der geschmückt auf dem Erntewagen aufgepflanzt wird (ebd. I. 190 ff.), wohl auch der Christbaum (ebd. I. 224 ff.). Der Maibaum mag das Ursprünglichste, Erntemai und Christbaum mögen ihm in späterer Zeit nachgebildet sein, die vielleicht erst auftauchten, als der lebendige Kult und Glaube zur toten Sitte geworden war.

Ganz ähnlich wie die Haine genossen seit der ältesten Zeit die Berge und Felsen oder vielmehr die Geister, die in ihnen wohnten, göttliche Verehrung. Wie der heilige Eligius verbietet *ad petras luminaria facere* oder der Ind. superst. *de his, quae faciunt super petras* handelt oder Burchard von Worms gegen die *vota ad lapides* eifert, so wird in den nordischen, sowohl den schwedischen wie den norwegisch-isländischen Rechtsquellen wiederholt die Verehrung von Hügeln *(haugar)* untersagt (NgL. I. 18). Auch die Sagas berichten mehrfach von Berg- und Hügelkult. Den Berg, den Þórólfr dem Thor weihte und in den er selbst einst zu fahren hoffte, durfte niemand ungewaschen anschauen; an ihm brachte er seine Opfer (Eyrb. 6). Die mythische Ketilssaga weiss von einem *árhaug* (»Fruchtbarkeitshügel«) zu erzählen, dem die Schweden namentlich am Julabende opferten, um dadurch Fruchtbarkeit der Äcker zu erlangen (Fas. II. 132 f.). Weitere Belege giebt K. Maurer, Zsch. d. V. f. Vk. IV. 267 ff. Über den religiösen Hintergrund solcher Berichte nehmen wieder die nordischen Quellen jeden Zweifel. In durchaus zuverlässiger Erzählung wird von dem Isländer Koðran Eilífsson, der wenige Jahrzehnte vor Einführung des Christentums lebte, berichtet, dass er und seine Verwandten zu Giljá einem Felsblock Opfer gebracht hätten, weil sie glaubten, dass in ihm ihr *ármaðr,* d. h. der Mann, der Fruchtbarkeit bringt, wohne, ein Geist, der nach den Worten des Koðran selbst zugleich sein Eigentum an Vieh schirme und ihm die Zukunft künde (Fms. I. 261. Bisk. S. I. 5). Im Hinblick auf diese Erzählung verstehen wir auch die in allen germanischen Ländern noch heute weit verbreitete Verehrung der Hügel und Berge (Myth. I. 536. Wolf, Beitr. II. 69 ff.), an deren Abhängen und auf deren Höhen heilige Feuer loderten und Feste gefeiert wurden.

Es ist fraglich, ob auch das Feuer als Sitz von Geistern oder Dämonen Verehrung genoss, oder ob man sie diesem Elemente nur deshalb zollte, weil man in ihm das himmlische Feuer, die Sonne, wiederzufinden meinte (Kuhn, Herabkunft des Feuers und Göttertrankes [2] 16 ff.), dass man also in ihm gewissermassen ein Symbol des Himmelsgottes verehrte. Letztere Annahme scheint die wahrscheinlichere. Eine Sage von der Insel Gotland berichtet, dass Thielwar, der in norwegisch-isländischen Quellen als Þjalfi der stete Begleiter Thors ist, das Feuer den Menschen zur Erde gebracht habe (Gutn. Urk. 31). Auch die Räder als Sinnbild der Sonne bei fast allen Festfeuern zeugen dafür, dass man in diesen Feuern das Feuer der Sonne hat nachahmen wollen (Schwartz, Poet. Naturansch. I. 98 f.; Mannhardt AWF. I. 186. 516 f.; Vogt, Zsch. d. V. f. Vk. III. 349 ff. IV. 195 ff.). Demnach mögen solche Feuer vor allem dem Himmels- und Sonnengotte gegolten haben. Allein mit der Zeit hat offenbar das Feuer eine allgemeinere Bedeutung bekommen. Es hat reinigende Kraft und wurde entzündet, um böse Geister und Dämonen fern zu halten und dadurch Glück nnd Wohlstand in die Familie zu bringen. Entzündet wurden dann die Feuer in der Regel, wenn die Krankheit und Unwetter bringenden Dämonen die meiste Gewalt hatten, d. i. im Hochsommer und im Winter. Natürlich veränderte sich die Auffassung von solchen Opferfeuern mit der Veränderung der Lebensbedingungen unserer Vorfahren. Man entzündete das Feuer, um Schutz und Vorteil für das Vieh

zu erflehen, so lange in diesem der Reichtum der Germanen bestand; man sah dagegen das Feuer auf den Feldern lodern, wo der Wohlstand des Volkes von der Fruchtbarkeit der Äcker und günstiger Witterung abhängig war. In diesen Formen hat sich bis heute das Opferfeuer erhalten; als toter Kult, als Brauch erbt es sich von Geschlecht zu Geschlecht in der alten Form, mit den alter. Förmlichkeiten fort (vgl. namentlich Pfannenschmid, Germ. Erntefeste 490 ff. Jahn, Opfergebräuche 25 ff. u. öft.).

Alle diese Opfer werden von Haus aus von den einzelnen Personen oder für die Familie vom Haupte derselben, von dem Familienvater, vorgenommen. Man will dabei das höhere oder seelische Wesen entweder teilnehmen lassen an den Freuden, die man selbst geniesst, oder bringt sie ihm als Dank für die geleistete Hülfe, oder auch um dadurch persönlichen Gewinn zu erlangen. So sind alle alten Opfer entweder einfache Spenden oder Dank- und Bittopfer. Erst später scheint das Sühnopfer, die grosse Spende, durch die man einen begangenen Frevel oder eine Unterlassung bei der Gottheit wieder gut machen wollte, entstanden zu sein. Eine höhere Kulturstufe setzt auch das gemeinsame Opfer einer grösseren Anzahl nahe bei einander wohnender Menschen voraus. Dies kann erst dann entstehen, wenn die ersten Anfänge eines Staates vorhanden sind. Die gemeinsamen Interessen solcher Gemeinschaft erstrecken sich dann auch auf die Religion, und so entsteht das gemeinsame Opfer, aus dem erst wieder das gemeinsame Opferfest, der Opferschmaus, hervorgehen kann. Wie der einzelne für sich die Spende bringt, um persönlichen Vorteil dadurch zu erlangen, so thut es hier eine grössere Anzahl Menschen, die in vielem gleiches Interesse haben und durch gemeinsame Sprache und Sitte sich als Ganzes fühlen. Erst wenn dies der Fall ist, kann auch von einem Leiter der Opferfeierlichkeiten, einem Priester, kann von bestimmten Opferzeiten, an denen man zu gemeinsamem Opfer zusammenkam, die Rede sein. Auf dieser Stufe der Kultur finden wir die Germanen bei ihrem ersten Auftreten in der Geschichte: sie haben allüberall Opferverbände, bestimmte Opferzeiten, Opferfeste, Opferleiter oder Priester. Solche Opferverbände finden wir bei den Sveben zwischen Elbe und Oder (German. 39), bei den Nerthusvölkern an der Ostsee (Germ. 40), bei den Marsen im Haine der Tanfana (Annal. I. 51), bei den Friesen auf Helgoland (v. Richthofen, Untersuchungen II. 434 ff.), bei den Dänen in Lethra auf Seeland (Thietmar v. Merseburg I. cap. 9), bei den Schweden in Uppsala (Adam v. Bremen IV. cap. 27), bei den Drontheimern zu Mœrir (Heimskr. S. 183) u. a. O. Der Mittelpunkt des Kultes waren fast durchweg eine oder mehrere durchaus persönlich gedachte Gottheiten, die auf die Geschicke der Menschen einwirkten und sich den Menschen in den vielen Erscheinungen der Natur und in seinem Geschicke zu erkennen gaben. Da man sie nicht mit den Augen sehen konnte, so schuf man ihr Abbild, das Götterbild, errichtete diesem ein Gebäude und verehrte es hier, als ob es die Gottheit selbst sei. Neben diesen Opfern, die ich Staatsopfer genannt habe, gehen jederzeit die persönlichen Opfer bis in das jüngste Heidentum her, geradeso wie sich neben den eigentlichen Festzeiten, die sich besonders zum Opfer eignen und dafür bestimmt sind, auch Opfer zu allen Jahreszeiten nachweisen lassen, mögen es staatliche, mögen es persönliche sein. Die zahlreichen Verbote der ältesten christlichen Kirche gegen heidnischen Opferdienst (Wasserschleben, Die Bussordnungen der abendländ. Kirche a. v. O.; Maurer, Bekehr. II. 417 ff.) müssen gegen beide Arten der Opfer gehen.

Tacitus berichtet, dass unsere Vorfahren ihren Göttern nach dem Siege namentlich Menschenopfer gebracht hätten (Ann. I. 61. XIII. 57).

Ähnliches überliefern Orosius (VII. 37) und Florus (IV. 12) von den Sveben, Sidonius Apollinaris von den Sachsen (VIII. 6). Auf gleiche Weise weihte der Nordgermane seinen Feind den Göttern oder versprach ihn Óðin, falls dieser ihm den Sieg verleihe (Fas. I. 454. III. 31. 34). Auch an der Beute hatte der Kriegsgott seinen Anteil (Livl. Reimchron. 2670 ff. 3398 ff.). Die Franken opferten bei dem Poübergang (Prokop, Bell. goth. II. 25), die Norweger, wenn sie neues Land in Besitz nahmen (Hrafnk. S. 4) oder wenn sie sich längeres Leben erbaten (Heimskr. 22 ff.) oder wenn sie günstigen Wind für die Schiffahrt erflehten (Fs. 91). Besonders häufig erwähnt werden Opfer, wenn ein Übel über das Land hereingebrochen, vor allem wenn Hungersnot infolge der Missernte eingetreten war. So versprachen die Dänen alle möglichen Geschenke, wenn sie von Grendel befreit würden (Beov. 174 ff.), so wurde König Ólafr trételgja von den Seinen verbrannt und Óðin geweiht, als grosse Missernte eingetreten war (Heimskr. 37 [18], vgl. auch Herv. S. 227), so wollten die Reykdœlir auf Island den Göttern alles Mögliche weihen, um das schlechte Wetter abzuwenden (Reykd. S. 32). Auf nichts anderes als auf ein Sühnopfer läuft es auch hinaus, wenn die Burgunden bei einem Unglück im Kriege oder Misswachs ihren König zwingen, sein Amt niederzulegen (Amm. Marc. XXVIII. 5. § 14). In einer ganzen Reihe von Gebräuchen der Gegenwart lebt dies sühnende Opfer noch fort (Jahn, Opfergebr. 9 ff.). Bei Feuersbrunst wirft man Brot oder Eier oder Tiere in die Flamme, bei Viehseuchen vergräbt man ein Tier oder verbrennt einen Teil desselben oder schneidet ihm das Haupt ab, das man der erzürnten Gottheit oder dem Dämon weiht. Um gutes Wetter zu erlangen bringt der Landmann seine Wettergarben, bringt er dem Winde seine Spende, will er durch Brot und andere Speisen Hagel und Gewitter fern halten.

In diesem sühnenden Opfer hat auch das Notfeuer seine Wurzel (Myth. I. 502 ff.; Kuhn, Herabk. d. Feuers 42 ff.; Wolf, Breitr. I. 116 ff., 378 ff.; Mannhardt, AWF. I. 518 ff.; Jahn 26 ff.). Es findet sich bei allen germanischen Stämmen. In Deutschland heisst ein solches Opfer Notfeuer, hat also einen Namen, dessen erster Teil mit *niuwan, nûan* »reiben« (Schade, Ahd. Wtb. I. 659; 654) verwandt ist. Schon der Ind. superst. eifert gegen das *ignis fricatus de ligno i. e. nôdfŷr* (XV), und in Norddeutschland hat es unter gleichem Namen bis vor kurzem fortgelebt (Bartsch, Gebr. aus Mecklenburg II. 149 f.). In England erscheint es noch in diesem Jahrhunderte als *willfire*, d. h. durch Reibung hervorgebrachtes Feuer (Kemble, Die Sachsen I. 295 ff.), in Schweden und Dänemark als *gnideld* (Hyltén-Cavallius, Wärend I. 189 f. 193), was dasselbe bedeutet. Den ausführlichsten Bericht über dies Feuer giebt Reiske aus dem Anfange des vorigen Jahrhs. in seiner »Untersuchung des Notfeuers« (Myth. I. 502 f.). Darnach wurde dasselbe bei bösen Seuchen entzündet, mochten diese über Vieh oder Menschen gekommen sein. An ihm beteiligte sich die ganze Gemeinde. Alle Feuer wurden zuvor in den Gehöften gelöscht, und alsdann wurde auf einem freien Platze ein neues Feuer mittelst Reibung erzeugt. Man steckte ein Holz in die Öffnung eines anderen oder in ein Wagenrad und drehte dasselbe solange, bis das Holz Feuer fing. Die Nahrung für das neue Feuer, Holz und Stroh, mussten alle Mitglieder der Gemeinde mitbringen. Brannte dann der Holzstoss, so mussten das kranke Vieh oder bei Epidemien die Menschen dreimal durch die Flamme laufen. Alsdann nahm jeder Teilnehmer einen Feuerbrand und ein verkohltes Stück Holz mit nach Hause; jener entfachte das neue Herdfeuer und dieses war ein Schutzmittel gegen die Seuche. Aus diesen Notfeuern sind in manchen Gegenden periodisch wiederkehrende Feuer hervor-

gegangen, an die sich ein Opferfest anzuschliessen pflegte. So erklärt es sich, dass die Johannisfeuer mehrfach als Notfeuer erscheinen. In Mittsommer traten ganz besonders die Seuchen auf, man hielt infolgedessen die Luft für vergiftet (Jahn 34) und glaubte, dass Drachen und andere böse Geister durch diese flögen (Kemble, Die Sachsen I. 297). Um nun dem Unheil vorzubeugen, zündete man in der Zeit um Johannis ein Notfeuer an, das sich in seiner abwehrenden Form zugleich eng mit dem Hagelfeuer berührte.

Alle diese Opfer sind ungebotene, sie sind an keine bestimmte Zeit im Jahre geknüpft und werden angewendet, wenn man von dem überirdischen Wesen etwas verlangt oder ihm danken oder es versöhnen will. Der Gegenstand, den man dabei opferte, war geradeso wie bei den Opferfesten ganz verschiedener Art und richtete sich z. T. nach der Lebensweise des Stammes. Die einfachsten Opfer waren Spenden von den Erzeugnissen des Bodens, Speisen, die man selbst zu geniessen pflegte, die Früchte des Feldes, später Teile von dem Ertrag der Wein- und Obsternte u. dgl. Daneben findet man die mannigfaltigsten Tiere, die den höheren Wesen, Geistern oder Göttern, dargebracht werden, vor allem Pferde, Rinder, Eber, Widder, aber auch Geflügel, Hühner, dann Hunde, Katzen und dgl. (Myth. I. 37 ff.). Mit besonderer Vorliebe opferte man den grössten Eber der Herde, den Herdeneber (langob. *sonarpair,* altn. *sonargǫltr* vgl. Sievers, PBB. XVI. 540 ff.). Das höchste Opfer war das Menschenopfer, und dies war in der Regel ein Staatsopfer. Nicht den niederen Geistern, sondern nur der Gottheit und zwar der höchsten Gottheit scheint es gebracht worden zu sein. Wohl sind die Menschenopfer bei den Germanen geleugnet werden (von Löher, Sitzungsber. der Münch. Akad. der Wissensch. Hist. Kl. 1882. 373 ff.), allein die Fülle der Zeugnisse stellt die Thatsache über allen Zweifel. Namentlich wurden Kriegsgefangene, Sklaven geopfert. Schon Tacitus gedenkt wiederholt der Menschenopfer (Germ. 9. 30. Ann. I. 61. XIII. 57 u. öft.); die Sveben, Cherusker, Sugamber opferten 20 römische Centurionen (Florus IV. 12), das Opfer der Franken beim Poübergang ist schon mehrfach angeführt, bei den Sachsen und Friesen werden sie ebenfalls erwähnt, und noch Karl der Grosse eifert in den Capitulis de partibus Saxoniae (c. 9) gegen die Menschenopfer (v. Richthofen, Zur lex. Sax. 200. 204 ff.). Ungemein zahlreich sind auch die Beispiele im skandinavischen Norden (Müller, Zu Saxo Gramm. III. 114 ff.): von dem ältesten Zeugnisse über skandinavische Zustände, das uns Prokopius gewährt (Bell. goth. II. 15), bis zur Einführung des Christentums (Bisk. S. I. 23) können wir sie auf Schritt und Tritt verfolgen. — Zweifellos ist das Menschenopfer das höchste und feierlichste aller Opfer. In den nordischen Quellen können wir die Steigerung des Opfers noch verfolgen. So opfern einst die Schweden bei Missernte und Hungersnot im ersten Herbste Ochsen, im zweiten Menschen, im dritten, da das Übel immer noch nicht gehoben ist, den König (Heimskr. 14 f.). Auf ähnliche Weise wird in der Gutasaga erzählt, wie bei den kleineren Thingen nur Vieh, bei dem grossen Landthinge aber Vieh und Menschen geopfert worden seien (Gutn. Urk. 32).

§ 86. Opferzeiten. Die grossen Staatsopfer fanden, wenn es nicht galt, ein plötzliches Unheil abzuwehren oder zu sühnen, zu bestimmten Zeiten statt. Aller Wahrscheinlichkeit nach hängen diese Opferzeiten aufs engste zusammen mit der Jahreseinteilung der alten Germanen, d. h. sie wurden gefeiert, wenn ein neuer Teil des Jahres begann. Leider haben wir über diese, worüber schon Pfannenschmid klagt (Germ. Erntefeste S. 326), keine erschöpfenden Untersuchungen. Nach J. Grimms Vorgange war man gewöhnt von einer Dreiteilung des germanischen Jahres zu sprechen. Man stützt sich

dabei auf verschiedene, z. T. unanfechtbare Zeugnisse der nordischen Sagas. So heisst es hier in der Heimskringla (S. 9[26]): *Þá skyldi blóta í móti vetri til árs, en at miðjum vetri blóta til gróðrar, hit þriðja at sumri, þat var sigrblót.* Man sollte also zu Wintersanfang (d. i. gegen Mitte Oktober) für ein gutes Jahr opfern, — d. h. man begrüsste das neue Jahr, — im Mittwinter (Mitte Januar) für das Wachsen und Gedeihen, im Sommeranfang (Mitte April) für Sieg. Ebenso heisst es von Sigurð Þórisson (Heimskr. 351[80]. Ólafs S. helg. 1853. S. 112 5): *Hann var því vanr, meðan heiðni var, at hafa þrenn blót hvern vetr, eitt at vetrnóttum, en annat at miðjum vetri, þriðja at sumri.* Isländische Berichte treten diesen norwegischen zur Seite (Gísla S. 27; vgl. auch K. Maurer, Bekehr. II. 236 ff.). Aber nicht nur die Nordgermanen, auch die Deutschen scheinen zu diesen Zeiten ihre grossen Feste gefeiert zu haben. Wenigstens überrascht Germanicus die Marser beim Feste der Tanfana zu Winteranfang (Annal. I. 51), und das grosse Nerthusfest scheint zu Sommersanfang stattgefunden zu haben (vgl. Müllenhoff, Schmidts Zsch. für Gesch. VIII. 266 ff.). Dazu kommt noch, dass die alten Opferfeste meist mit den altgermanischen ungebotenen Volksversammlungen zusammenfielen (RA. 821 ff.; 245; 745), diese fanden aber besonders im Sommersanfang und Spätherbste statt (RA. a. a. O.). — Diese Dreiteilung des altgermanischen Jahres ist von Weinhold (Über die deutsche Jahrteilung. Kiel 1862) angefochten worden. Weinhold tritt für eine Zwei- und Vierteilung des Jahres ein, die sich auf die Solstitien und Aequinoctien stützen soll, und Pfannenschmid (Erntefeste 326 ff.) sowie Grotefend (Die Zeitrechnung des Mittelalters S. 89 f.) sind ihm hierin gefolgt, während Tille die alte Grimmsche Auffassung verteidigt (Gesch. d. deutschen Weihnacht S. 6 ff.). — Bei der Zwei- und Vierteilung des Jahres spielt eine ganz besondere Rolle das alte Julfest, das man als ein Fest der wiederkehrenden Sonne auffasst. Ich halte diese Auffassung weder für bewiesen noch für wahrscheinlich. Sonne und Tag waren bei unseren Vorfahren an und für sich durchaus verschiedene Dinge. Die Zunahme des Tages kümmerte sie weniger; erst wenn sie merkten, dass die Tage durch das leuchtende Himmelsgestirn wärmer wurden, empfanden sie, dass die Sonne sich ihnen wieder nähere. Es scheint daher vor allem in nichts begründet, das unstreitig höchste Fest unserer Vorfahren, das grosse Winterfest, das die Nordländer Julfest nennen, als Fest der wiederkehrenden Sonne aufzufassen. Zu solchem Ergebnis ist man gelangt, indem man das altn. *jól* mit ags. *hweól,* altn. *hvel* »das Rad« zusammenbrachte und dies Wort auf die Sonne deutete. Allein das ist unmöglich. Altn. *jól,* urnord. *jul* hängt vielmehr sprachlich zusammen mit ags. *gehhol, geohhol* (Kluge, Engl. Stud. IX. 311 f.), das auf urg. **jehwela* zurückgeht und dasselbe wie lat. *joculus* »Scherz, Spass« ist (Bugge, Ark. f. n. Fil. IV. 135). Das Julfest ist also das fröhliche, lustige Fest, wir haben in dem Worte eine Bezeichnung, die in der Vermummung ihre Wurzel hat. Ferner soll das Fest als Fest der winterlichen Sonnenwende zu Ehren des neuerwachten Himmels- (oder Sonnen-) gottes gefeiert worden sein. Allein Wôdan, Holda, Perchta, die noch heute an diesen Tagen im Volksmunde ihr Wesen treiben, sind chthonische Wesen und Windgottheiten und erscheinen im Volksglauben nur als solche. Mit dem Feste der wiedererwachten Sonne kommen wir nicht aus. Vielmehr scheint dieses grosse Winterfest, das zu einer Zeit gefeiert wurde, wo die ganze Natur abgestorben zu sein schien, wo die Winde ärger heulten als je, wo die Geister nach dem Volksglauben los waren und allüberall ihr Wesen trieben, in erster Linie ein allgemein germanisches Totenfest gewesen zu sein. Hierfür spricht vor allem der Name. Schon dass dem neuerwachten Himmelsgotte gerade

die Nächte geweiht sein sollten, ist auffallend, eine so bedeutende Rolle auch die Nacht im altgermanischen Rechtsleben spielt. Ferner bezeichnet Beda im kollektivischen Singular das altheidnische Fest als *modraniht* (i. e. matrum noctem, De temp. rat. c. 15), also mit einem Worte, das auf die Verehrung der *matronae* römisch-germanischer Inschriften (vgl. Much, ZfdA. XXXV. 323 f. gegen Kauffmann, Zsch. d. Ver. f. Volksk. III. 24 ff., der in dem rheinischen *matronae* keltischen Kult sehen will), der altn. *dísar* hinweist: es sind die Nächte, die den weiblichen Schutzgeistern, den Seelen der Verstorbenen, geweiht sind. Auch die nordischen Namen *jól* und *miðvetrarnótt* sprechen für diese Auffassung. Ferner spricht dafür, dass in ganz Deutschland und im Norden der Glaube und Brauch sich erhalten hat, der sich fast ausschliesslich bei dem Seelenglauben und -kult nachweisen lässt. Die Zeit ist die heiligste des ganzen Jahres, es ist die Hauptzeit für Weissagung und Zauber, jeder Tag ist vorbedeutungsvoll für Wetter und Schicksal, jeder Traum geht in Erfüllung. Alle Geister sind an diesem Tage los, Hexen, Werwölfe, Alfen, Zwerge, die seelischen Scharen ungetaufter Kinder treiben ihr Wesen, an der Spitze Frau Holle oder Perchta; das ist auch die Zeit des wütenden Heeres oder wilden Jägers, des Wode, Heljägers, Hackelbergs, Schimmelreiters oder wie er im Volksmunde heisst. — In den norwegischen Volkssagen heissen noch heute die Geisterscharen, die zur Julzeit die Gehöfte aufsuchen, *Jolskreid* oder *Jolsveinar* (Aasen, Norsk Ordb. 3345), und die schwedischen Lappen verehren sie unter dem Namen *joulo-gazze* (Julvolk) durch Opfer (Fritzner, Norsk Hist. Tidsskr. IV. 156). Aber auch anderen Orts finden Schmaus und Gelage statt, woran die Geister teilnehmen. An diesen Tagen wird namentlich die Minne zu Ehren Verstorbener getrunken. Und in den vermummten Gestalten, die noch heute in unserem Nikolaus, Ruprecht und ähnlichen Namen fortleben, werden die Geister leibhaftig vorgeführt, die unter allerlei Scherz und Spiel ihr Wesen treiben. Ganz entschieden sprechen endlich auch die nordischen Quellen für die Auffassung des Julfestes als eines Totenfestes. Die ursprüngliche Form des nordischen Julfestes haben wir noch in dem *alfablót* und *disablót*. Dass unter den *álfar* und *dísar* wirklich seelische Wesen zu verstehen sind, geht aus verschiedenen Beispielen hervor (s. o.). Dass das Opfer aber, das ihnen gebracht wurde, zur Julzeit stattfand, lehrt vor allem die grosse Ólafssaga, nach der der Skalde Sighvatr spät im Winter zu einem Gehöft kommt, in dem das Alfablót gefeiert wird (Ólafs S. helg. 80). Auch wird wiederholt erzählt, dass an dem Julfeste Riesen und Unholde teilnahmen (Maurer, Bekehr. II. 235).

Dies Fest war also das Hauptfest der Germanen. — Schon frühzeitig mögen wirtschaftliche Interessen bei der Feier dieses Festes eine Rolle mitgespielt haben, wenn ich in diesen auch nicht mit Tille den Ursprung des Festes zu erblicken vermag (A. Tille, Die Geschichte der deutschen Weihnacht). Geopfert wurde für ein glückliches Jahr; das neue Jahr wurde begrüsst (*til árs*, Bisk. S. I. 5, Fms. I. 261; Fas. II. 132 f.). Im engen Kreise der Familie mochte hier und da dies Opfer den Geistern gelten. War aber im Gauverbande eine höhere Gottheit da, der man Fruchtbarkeit der Äcker zuschrieb, wie dem schwedischen Frey, dem norwegischen Thor, so wurde die Feierlichkeit im Gauverbande auf diese und die anderen Gottheiten übertragen. — Gefeiert wurde das alte Fest der Seelen in den einzelnen Gegenden an verschiedenen Tagen. Während in Süddeutschland im allgemeinen die Tage von Weihnachten bis zum hohen Neujahr geheiligt waren, fielen sie in Franken, Norddeutschland und Skandinavien erst auf Anfang Januar.

Ausser diesem Hauptfeste wurde ungefähr einen Monat später, im Februar,

im Norden das Góiblót gefeiert (Maurer, Bekehr. II. 236). In diese Zeit fiel auch das Hauptopfer zu Uppsala, wo namentlich der Himmelsgott Freyr verehrt wurde. An diesen Tagen beginnen die Skandinavier eine Rückkehr der Sonne zu merken. Ich glaube daher, dass vielmehr dieses Fest das Fest der wiederkehrenden Sonne gewesen ist. An diesen Tagen ist es auch, wo noch heute das Volk in Deutschland Feste feiert, an ihnen, zu Fastnachten, werden draussen im Freien Feuer entzündet, an diesen Tagen spielt das Wagenrad als Symbol der Sonne eine Rolle, nicht zur Zeit der Zwölfnächte. Aus dem frühen Mittelalter hat F. Vogt wertvolle Zeugnisse für das alte Scheibentreiben und Frühlingsfeuer nachgewiesen (Zsch. d. V. f. Volksk. III. 349 ff.; IV. 195 ff.). Aus den vielen Beispielen der letzten Jahrhunderte, die sich ausser bei Vogt bei Pfannenschmid und Jahn zusammengestellt finden, sei nur das aus Sebast. Francks Wahrhaftiger Beschreibunge aller Teile der Welt (1567) angeführt: »Zu Mitterfasten (d. h. Fastnacht) flechten sie ein alt Wagenrad voller Stroh, tragens auf einen hohen, jähen Berg, haben darauf den ganzen Tag ein guten Mut, mit vielerley Kurtzweil, singen, springen, dantzen, Geradigkeit und anderer Abentheuer, vmb die Vesperzeit zünden sie das Rad an, und lassens mit vollem Lauff ins Thal lauffen, das gleich anzusehen ist, als ob die Sonne vom Himmel liefe.« Aller Wahrscheinlichkeit nach ist dies Fest mit dem Frühlingsfeste identisch: man feierte die Rückkehr der Sonne in den einzelnen Gegenden zu verschiedenen Zeiten.

Ausser diesen Festzeiten erwähnen die nordischen Quellen noch die Opfer *at sumri* »zu Sommersanfang« und das *haustblót* »das Herbstopfer« oder das Opfer *at vetrnóttum* »zu Wintersanfang«. Esteres fand wohl im April statt, letzteres im Oktober. Diese beiden Opfer treten im Nordischen offenbar im Vergleich zu dem grossen Mittwinteropfer zurück, obgleich sie mehrfach erwähnt werden (Maurer, Bekehr. II. 233. 237). Und wenn dazu Snorri in der Heimskr. (9[27]) bemerkt, dass man beim Sommeropfer des Sieges wegen geopfert habe, so kann das nur auf nordische Verhältnisse gehen, die wohl in der Wikingerzeit erst ihre Wurzel haben. Aber auch auf deutschem Boden scheinen wir noch Überreste dieser alten Frühsommer- und Herbstopfer zu haben, jene in der Hagelfeier, dem Johannisopfer, an dem es besonders galt, Menschen, Vieh und Erzeugnisse des Bodens vor bösen Geistern zu schützen, diese in den Erntefesten oder den Martinsschmäusen. Doch sind die Nachrichten auf diesem Gebiete mit Vorsicht für altgermanischen Kult zu verwerten, da sie in Kulturverhältnissen ihre Wurzel haben, die wir hauptsächlich den Römern verdanken[1].

§ 87. Hergang beim Opfer. Während bei dem einmaligen und persönlichen Opfer ein jeder dem göttlichen Wesen seine Spende an irgend einem Orte, an dem er die Gegenwart der Gottheit oder der Geister wähnte, brachte (vgl. den interessanten Bericht des Arabers Ibn Fadhlan bei Thomsen, Urspr. des russ. Staates S. 30 ff.), kam man bei den grossen öffentlichen Opfern in grösseren Scharen zusammen. Dass bei denselben an bestimmtem Orte, d. h. im Heiligtume der Gottheit, sämtliche Mitglieder der Amphiktyonie teilnahmen, ist nicht erweislich und höchst unwahrscheinlich, wenn man auf die räumliche Ausdehnung des Tempels und die Mitgliederzahl des Kultverbandes blickt. Vielmehr nahm nur ein Teil derselben an dem Mahl im Tempel teil, der andere feierte das Fest in engerem Kreise, wie aus dem Berichte des Tacitus (Ann. I. 51) und mehreren nordischen Quellen mit Wahrscheinlichkeit hervorgeht. Doch wurde es hier wie dort auf dieselbe Weise gefeiert. Daher wurde an ihrem Feste die Gottheit vom Priester in der Amphiktyonie herumgefahren, wie wir das von der seeländischen Nerthus und dem Uppsalaer

Frey erfahren. — Eingehende Berichte über den Hergang beim Opfer verdanken wir ausschliesslich nordischen Quellen aus den letzten Jahrhunderten des Heidentums. Geleitet wurde das Opfer vom Priester oder dem Vorsteher des Bezirks. Zunächst wurde das Opfertier *(hlaut)* geschlachtet und das Blut in ein geweihtes Gefäss gelassen (Heimskr. 92. Hervar. S. 297). Letzteres war der *hlautbolli,* der Opferkessel, der auch in deutschen Quellen öfter erwähnt wird (Myth. I. 47). In diesem lag der Opferwedel, der *hlautteinn.* Diesen tauchte der Priester in das Opferblut und besprengte damit die Götterbilder (Heimskr. 14. 92. 338. Ísl. S. I. 258. Fas. I. 454. Hervar. S. 228 u. öft.) und ebenso die Wände des Tempels innen und aussen (Heimskr. 92). Alsdann wurde das Fleisch über dem Feuer, das in der Mitte des Golfes brannte, in grossen Kesseln gekocht und darauf gemeinsam verspeist. Es fand der Opferschmaus, die *blótveizla,* statt. Auf dem Hochsitze sass der Leiter des Opfers, in Norwegen und Schweden meist der König oder an seiner Statt der Jarl, auf Island der Gode. Das Mahl fand in einem besonderen Hause statt, das geschmückt und dessen Golf bestreut war (Gísl. S. 27). Genossen wurde das Fleisch der Opfertiere und die Brühe, in dem es gekocht war, sowie das Fett, das darauf schwamm (Heimskr. 95). Dabei wurde aus Hörnern oder Bechern Bier getrunken. Der Häuptling eröffnete das Mahl, indem er das Horn zum Preise der Götter leerte (*full signa* Heimskr. 92 f., 338). Ausserdem trank man zum Gedächtnis Verstorbener (*minni signa* Heimskr. 93). Aus dieser Handlung spricht noch ganz klar der alte Seelenkult. Zuweilen wurde auch das bragarfull getrunken (Heimskr. 32. Hervar. S. 207. Ftb. I. 345), an das sich feierliche Gelübde anschlossen, wie man überhaupt beim Opferschmaus öfters Gelübde brachte (Hervar. S. a. a. O. Heimskr. 93). *Bragarfull* ist aller Wahrscheinlichkeit nach das Fürstengelübde, das der junge Fürst nach dem Tode seines Vaters bei dem feierlichen Opfer ablegte, denn es wurde besonders nach dem Tode des Königs bei dessen Leichenopfer gebracht (Heimskr. 32). Bei dem Mahle wurden dann zu Ehren Toter oder der Götter Lieder gesungen (Fas. III. 222 f.). Auch Mimenspiel war mit dem Opfer verbunden (Saxo I. 258), und Schwerttänze scheinen dabei stattgefunden zu haben (Friedberg, Aus deutschen Bussbüchern 26), wie es auf Island öfter vom Ballspiele begleitet war (ZfdPhil. XXII. 152 ff.).

§ 88. Der Ort der Götterverehrung; Tempel. Zwiefacher Art ist der Ort, an dem unsere Vorfahren nach den ältesten Berichten der Römer die höheren Wesen verehrt haben: bald werden Haine, Berge, Quellen, Flüsse, bald Tempel erwähnt. Es unterliegt keinem Zweifel, dass jenes das ältere und verbreitetere gewesen ist. Diese Orte sind es auch, die sich im Volksglauben als heilige Orte ins Christentum geflüchtet und sich hier bis heute erhalten haben, nachdem die Tempel schon über ein Jahrtausend gebrochen sind. Wenn der einzelne betete und opferte, so ging er hinaus in die Natur, in der er das Walten eines höheren Wesens zu verspüren glaubte. In der historischen Zeit finden wir zahlreiche Belege, dass unsere Vorfahren selbst im Kultverbande noch gemeinsam in der freien Natur opferten und ihre Götter verehrten (Myth. I. 53 ff.). Mit der Zeit erst entstand das gebaute Haus, der Tempel, sicher ursprünglich das Stammesheiligtum. Erst in den späten nordischen Berichten finden wir auch Privattempel, namentlich auf Island (das *blóthús*), in Deutschland lassen sie sich nicht nachweisen. Entstanden ist wohl der Tempel aus dem gemeinsamen Dinggebäude, das sich bei längeren und grösseren Versammlungen nötig machte. Aus den nordischen Quellen wenigsten erkennen wir noch klar, dass jeder Thingver-

band sein gemeinsames Heiligtum hatte, dass die grossen Festzeiten zugleich ungebotene Thinge waren, dass der Leiter des Thinges auch zugleich Leiter des gemeinsamen Opfers war (H. Petersen, Om Gudedyrkelse 1 ff.). Tempel, d. h. Gebäude, in denen die Gottheit in ihrem Bilde verehrt wurde, gab es demnach von Haus aus nur an Dingstätten; in ihnen wurde nur geopfert, wenn die Dinggenossen zu gemeinsamer Beratung vereint waren. Dabei leitete das weltliche Oberhaupt oder sein Vertreter, der Gode oder Ewart, das Opfer, d. h. er erbat für die bevorstehenden Verhandlungen den Beistand und den Schutz der Gottheit, fragte diese, wenn es galt ihren Willen zu erforschen, und brachte die gebührenden Dank-, Bitt- und Sühnspenden. Vielleicht waren infolgedessen die ältesten Tempel dem Gotte des Dinges geweiht. Allein schon frühzeitig entstanden daneben Tempel, die auch für andere Gottheiten bestimmt waren, sobald diese der religiöse Mittelpunkt eines oder mehrerer Gaue geworden waren. Trat dann auch die Verehrung der Gottheit an und für sich in den Vordergrund, war auch das ihr zu Ehren gefeierte Fest die Hauptsache, so knüpfte man doch auch bei diesem oft die Beratung über gemeinsame Angelegenheiten an die gottesdienstliche Feier. Dieselben hörten nur dort ganz auf, wo der Tempel ein einfaches *blóthús* für die Familie war. — Errichtet wurde der Tempel in der Regel an Stätten, die schon an und für sich nach altem Glauben für heilig galten, besonders in Hainen, aber auch an Quellen, an Bergen. Daher bezeichnen die ältesten Worte, die wir für den Ort göttlicher Verehrung haben, sowohl diese Orte als auch das der Gottheit errichtete Gebäude. Ahd. *haruc* glossiert bald »nemus, lucus«, bald »fanum, delubrum«, dasselbe thut ags. *hearh* (Graff IV. 1015; Wright-Wülcker I. 433. 510. 517. 519). Dagegen ist das entsprechende altn. *hǫrgr* bald »Berg, Felsen« (Fritzner[2] II. 191, auch noch in den neunordischen Dialekten vgl. Aasen 299; Rietz 244), bald ebenfalls »Tempel« und dann meist mit »*hof*« gestabt. Vielleicht bezeichnet *hǫrgr*, wie Finnur Jónsson annimmt (Festsch. für K. Weinhold S. 13 ff.), in Skandinavien speziell einen Tempel für Göttinnen, wo Frauen den Opferfesten vorstanden. Auch ahd., ags., alts. *wíh*, altn. *vé*, das Heiligtum, das Geweihte schlechthin bezeichnet bald den heiligen Ort im allgemeinen, bald das Gebäude, in dem die Gottheit verehrt wird (Myth. I. 54). Ein solcher Ort war bei den alten Germanen eine Friedensstätte, wo jeder den Schutz der Götter genoss, weshalb der Dichter des Heliand ihn *friduwîh* (513) nennt, ein Wort, das ganz dem altn. *helgi-* oder *griðastaðr* entspricht. Es galt daher nach nordischem, ja sicher noch gemeingermanischem Rechte als eine der höchsten Strafen, von dem Tempelfrieden ausgeschlossen zu sein. Wer dies war, hiess *vargr í véum* »ein den Göttern Geweihter im Heiligtume« (Wilda, Strafrecht d. Germ. 280 f.; Kauffmann, PBB. XVIII. 175 ff.). Neben diesen Worten wird das errichtete Gebäude noch got. *alhs*, as. *alah*, ags. *ealh* genannt; ferner heisst es im Nordischen *hof*, das von Haus aus den eingehegten Tempelbezirk bedeutet; auch das gutländische *stafgarðr* = Tempel ist »der mit Ruten umzäunte Platz« (Gutn. Urk. 4 32). Das ags. *ealhstede* bezeichnet die heilige Stätte ganz allgemein, ahd. *plôstarhús, plôzhûs* charakterisiert den Tempel als Opfergebäude, während das altn. *blóthús* vor allem von Tempeln, die sich Privatpersonen errichtet haben, gebraucht wird.

Nachweisen lässt sich die Götterverehrung sowohl in der freien Natur als auch in besonders dazu errichteten Gebäuden bei allen germanischen Stämmen. Unter den Bäumen im Walde, auf Auen und Wiesen, an Quellen und Flüssen, an Bergen und Felsen, unter freiem Himmel, auf Feld und Flur, selbst am heimischen Herde fand sie statt (Grimm, RA. 793 ff.; Jahn, Opfergebräuche

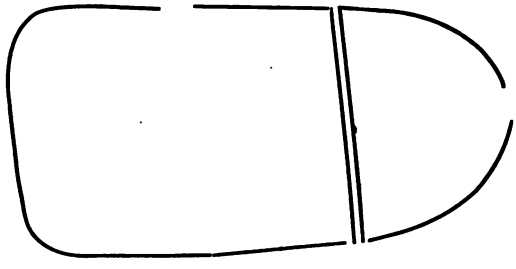
a. v. O.). Gefesselt gehen die Semnonen in ihren heiligen Wald, wodurch sie sich gewissermassen selbst der Gottheit weihen, in den Hainen hängten sie den Göttern als Tribut die heiligen Waffen auf (Germ. 7; Ann. I. 61. II. 25). In waldreicher Gegend opferten die Hessen dem »robur Jovis« (Mon. Germ. II. 343). Wie tief dieser Baum- und Waldkult im Volksglauben sich durch die Jahrhunderte erhalten hat, zeigt Mannhardt in seinem Werke über den Baumkultus der Germanen an Beispielen aus allen Zeiten. Und als man später nicht mehr hinausging, um im Freien zu opfern, da holte man den Baum aus dem Walde herein und pflanzte ihn am häuslichen Herde, vor der Thür, vor der Scheune, auf dem Hofe auf. So lebte der alte Kult fort in unseren Mai-, Pfingst-, Ernte-, vielleicht auch in den Weihnachtsbäumen (Mannhardt a. a. O.). Niedere und höhere Wesen waren es gewesen, die man dort verehrt hatte; die letzteren sind im Volksglauben geschwunden und selbst der Glaube an die ersteren ist meist ein toter geworden. Auch der Kult an anderen Orten, namentlich Bergen und Quellen, lässt sich von den ältesten Zeiten bis zur Gegenwart bei allen germanischen Völkern verfolgen (s. o.). Während wir aber hier vorzugweise Verehrung seelischer Wesen zu suchen hatten, haben wir in den Tempeln die Verehrung einer höheren Gottheit, die man sich in dem von Menschen erbauten Hause zu Zeiten gegenwärtig dachte, der der Gauverband durch den Priester seine Opfer brachte, an deren Fest sich der Amphiktyonenbund zu gemeinsamem Mahle vereinte. In ihm stand das geweihte Götterbild, auf geweihtem Sockel eine kunstlose Figur.

Es ist die Frage aufgeworfen worden, ob sich bereits zur Zeit des Tacitus Tempel bei den Germanen nachweisen lassen. Man hat sie verneint auf Grund von Germ. 9 *(ceterum nec cohibere parietibus deos neque in ullam humani oris speciem assimulare ex magnitudine caelestium arbitrantur).* Ja man hat selbst den Nordgermanen alte Tempel abgesprochen und behauptet, diese hätten sie erst unter dem Einflusse der angelsächs. Kirchen errichtet (Dietrichsson, Letterst. Tidskr. 1885. S. 89 ff.; 197 ff.; vgl. dagegen Nicolaysen, Norsk Hist. Tidsskr. 2. R. VI. 265 ff.; 402 ff.; Taranger, Den ags. Kirkes Indflyd. paa den norske 250 f.). Allein das Gotteshaus der Marsen *(quod Tanfanae vocant),* das Germanicus vernichten lässt (Ann. I. 51), und das Gebäude bei den Nerthusvölkern, das zu festloser Zeit das Bild der Nerthus barg, lassen sich nicht anders deuten als gebaute Gotteshäuser. Überwiegend nur scheint daher die Verehrung der Götter zur Zeit des Tacitus in freier Natur gewesen zu sein, während die Verehrung im Tempel im Vergleich zu dieser nur selten vorkam. Vom 6. Jahrh. an mehren sich die Zeugnisse, in denen von Göttertempeln die Rede ist. Zahlreich sind sie besonders in der Zeit kurz vor Einführung des Christentums, wie ja auch oft Kirchen an Stelle der alten Tempel traten (Beda, Hist. eccl. I. c. 30. Bisk. S. I. 20). Wir finden Tempel, worunter nichts anderes als Gebäude zu verstehen sind, bei den Franken und Alemannen, bei den Burgunden und Langobarden (Myth. I. 65. 67), bei den Sachsen (v. Richthofen, Zur lex Saxonum 175 ff.) und Friesen (v. Richthofen, Unters. zur fries. Rechtsgesch. II. 439 ff.), bei den Angelsachsen (Kemble, Die Sachsen I. 272 ff.), Skandinaviern (Maurer, Bekehr. II. 190 ff.; H. Petersen, Om Gudedyrk. 21 ff.). Eine besondere Bedeutung hatten die Tempel an den Königshöfen, wo ihnen meist der König selbst vorstand. Wohl war ganz Friesland reich an Tempeln, aber keiner hatte die Bedeutung wie der des Fosete auf Helgoland (Mon. Germ. II. 410). In Dänemark galt als besonders heilige Stätte der Tempel zu Lethra, dem alten Königssitze (Mon. Germ. III. 739), in Schweden der von Uppsala, wo

die Könige in erster Linie opferten (Adam von Bremen IV. c. 26. 27). In Norwegen sowohl wie auf Island hatte jeder Thingverband seinen Tempel. In Norwegen mussten der König oder in seiner Vertretung der Jarl, auf Island der Gode für den Tempel sorgen. Die Tempelgemeinde zahlte zur Erhaltung und für das Opfer eine Abgabe, den *hoftoll* (Eyrb. S. 6. Ísl. S. I. 402).

Ausführliche Beschreibungen von Tempeln haben wir nur in nordischen Quellen. Ich bin weit davon entfernt, das Bild, das wir aus ihnen gewinnen, als das echte Bild eines gemeingermanischen Tempels hinzustellen. Wie in dem Bau ihrer Häuser, so haben die germanischen Stämme zweifellos auch im Bau ihrer Tempel verschiedenen Geschmack gehabt. Allein da wir aus deutschen Quellen über die Tempel nichts Bestimmtes schöpfen können, müssen wir zu den nordischen Quellen unsere Zuflucht nehmen[1].

Die Ausgrabungen, die man in den letzten Jahrzehnten auf Island vorgenommen hat, geben uns einen ziemlich klaren Einblick in die äussere Einrichtigung des Gebäudes (Árbók hins. isl. fornleifafjel. 1880/81, 79 ff.; 1882, 3 ff.; 1893, 7 f.; 1894, 6 f. 9 f.; 1895, 19 ff.; vgl. auch Kålund, Aarb. f. nord. Oldk. 1882, 83 ff.). Der Tempel war ein länglicher, an dem einen Ende in der Regel abgerundeter Bau. Er bestand aus zwei vollständig von einander getrennten Gebäuden, in die je eine Thüre führte. Das längere Hauptgebäude war für den Opferschmaus bestimmt, das kleinere, das *afhús* (Eyrb. 6), war für den Goden. Die räumliche Ausdehnung war verschieden. Der Tempel des Goden Þorgrim war nach der Kjalnesingasaga 120 Fuss lang und 60 breit, der zu Ljárskogar 88 Fuss lang und 51 breit, der zu Hrútstaðir 60 Fuss lang und 20 breit.



*Grundriss des Tempels von Ljárskogar, nach den Ausgrabungen von Sigurður Vigfússon.*

Während in den andern Ländern die Tempel wohl überwiegend aus Holz, selten aus Stein waren, war der isländische Tempel aller Wahrscheinlichkeit nach aus Torf. Um das Gebäude herum befand sich ein Zaun, der *garðr* (Ísl. S. II. 409) oder *skíðgarðr* (Fas. II. 490), der verschlossen werden konnte und ungefähr die Höhe eines Mannes hatte. Was den Ausbau des Tempels betrifft, so mögen in der Dachwölbung der norwegischen Holzkirchen (der *stavkirker*) und in der Knieverbindung ihres Gebälks Überreste alter Tempelbaukunst noch existieren (Dietrichson, De norske Stavkirker S. 163 ff.).

Das wichtigere von den beiden Gebäuden ist das Afhús. In ihm befanden sich vor allem die Götterbilder, die früher durchweg aus Holz geschnitzt waren, weshalb sie *trégoð* (Fas. II. 288) oder *skurðgoð* (Bisk. S. I. 10[8])

[1] Die Dinge bedürfen der Berichtigung nicht; die neusten Ausgrabungen haben sie nur bestätigt, und Kålund hat in den Aarb. gar nicht die Absicht gehabt, sie zu widerlegen.

hiessen. Doch erwähnen die nordischen Quellen auch Götterbilder aus Silber und Gold. Dieselben befanden sich auf einer Erhöhung, dem *stallr* oder *stalli*. In der Regel waren es mehrere. Vor allem häufig werden die Bilder Freys und Thors erwähnt, Óðins Bild treffen wir selten. Im Tempel zu Uppsala befanden sich die Bilder von Thor mit dem Blitzhammer in der Hand, von Óðin, der im Waffenschmuck prangte, und von Frey, den als Spender der Fruchtbarkeit ein grosser Priapus zierte (Adam von Bremen IV. 26). Hier stand trotz Adams Zeugnis, das Thor für den obersten Gott erklärt, sicher Freyr obenan (Fms. II. 73 ff.).

Zu Mœrir, im inneren Drontheimer Bezirke, befand sich aus Gold und Silber das Bild Thors (Heimskr. 184). Ein anderes Thorsbild, ebenfalls aus Gold und Silber, dem täglich vier Brote und Fleisch gebracht wurden, stand in einem Tempel zu Guðbrandsdal (Heimskr. 343 [5]). In demselben Guðbrandsdal stand ein anderer Tempel, worin sich Thor auf einem Wagen befand; daneben standen die göttlich verehrten Wesen Þorgerðr hǫlgabrúðr und Irpa; alle drei hatten mächtige Goldringe an ihren Armen (Njála 426). Freys Bild treffen wir in einem Tempel in Drontheim (Fms. X. 312), auf Island (Dropl. S. 109) u. öft. In Anlehnung an das Bild des Tempels schnitzte man dasselbe in die Hochsitzpfeiler des häuslichen Herdes, auf die Steven des Schiffes, oder trug es, wie Hallfreðr gethan haben soll, in Miniaturgestalt in der Tasche. Wo die Nordgermanen hinkamen, überall führten sie die Götterbilder mit sich. Der Araber Ibn Fadhlan, der sie 921 an der unteren Wolga traf, berichtet darüber: »Sobald ihre Schiffe an diesen Ankerplatz gelangt sind, geht jeder von ihnen ans Land, hat Brot, Fleisch, Zwiebeln, Milch und berauschend Getränk bei sich, und begiebt sich zu einem aufgerichteten hohen Holze, das wie ein menschliches Gesicht hat und von kleinen Statuen umgeben ist, hinter welchen sich noch andere hohe Hölzer aufgerichtet finden. Er tritt zu der grossen hölzernen Figur, wirft sich vor ihr zur Erde nieder und spricht: »Mein Herr, ich bin aus fernem Lande gekommen, führe so und soviel Mädchen mit mir und von Zobeln so und soviel Felle u. s. w.« (Thomsen, Urspr. des russ. Staates S. 30 f.).

Der Stallr, auf dem das Bild im Tempel stand, war eine Art Altar, auf dem zugleich der *stallahringr* lag, bei dem alle Eide geschworen wurden und den der Priester bei Opferhandlungen am Arm trug. Auf dem Stallr brannte zugleich das geweihte Feuer (Ísl. S. I. 258. II. 403). Hier stand ferner der Opferkessel *(hlautbolli)*, in den das Blut des geopferten Tieres gegossen wurde, von Haus aus nur eine Vertiefung in einem Steine, später ein metallenes Gefäss. In diesem lag der Opferzweig *(hlautteinn)*, mit dem der Priester die Götterbilder und zuweilen die Wände des Tempels besprengte. Letztere waren häufig mit Tüchern behangen (Ísl. S. II. 404. Dropl. S. 109 f.).

Das Langhaus war eingerichtet nach Art der nordischen Wohnhäuser. Es wurde vor allem zum Opferschmaus benutzt. In der Mitte des Golfes brannte das Langfeuer. Zu beiden Seiten desselben befanden sich die Sitze der Teilnehmer, in der Mitte für den Leiter des Opfers der Hochsitz *(qndvegi)* mit den Hochsitzsäulen *(qndvegissúlur)*. In diese war ebenfalls das Götterbild eingeschnitzt. Eine lange Reihe Nägel, die *reginnaglar* (d. h. Nägelreihe, Björn Olsen, Om Runerne S. 10 Anm.), zierte sie.

Der Tempel galt allen germanischen Stämmen als das grösste Heiligtum. Er gab Schutz, aber er galt auch für unverletzlich. Waffenlos betrat man ihn (Fs. 29. Egils. S. 99). Wer das Heiligtum verletzte, den traf die härteste Strafe: nach friesischem Rechte wurde er entmannt und den Göttern geopfert,

nach nordischem wurde er für friedlos erklärt und aus dem Tempelbezirke verbannt (vgl. v. Richthofen, Zur lex Sax. 186).

§ 89. Die Priester. Einen Priesterstand, der eine abgeschlossene Kaste bildete, kannten die Germanen nicht. Wie das Opfer des Gauverbandes aus dem praktischen Leben hervorgegangen und von Haus aus an die Dingversammlung geknüpft war, so hat auch das germanische Priestertum im praktischen Leben und in der Rechtspflege seine Wurzel. Der altgermanische Priester ist von Haus aus ein Beamter, der göttliche Walter des Dinges, und hat als solcher bei Eröffnung des Dinges die Opferhandlung vorzunehmen, die Dingverhandlung zu leiten (Germ. c. 10. 21. 7) und die Strafe zu vollziehen. Er steht neben dem Häuptling (dux) oder König und scheint gewissermassen dessen göttlicher und geistiger Beistand, ja dessen Stellvertreter, weshalb er auch wie der König selbst *obnoxius discriminibus nullis* (Ammian. Marcell. XXVIII. 5, § 14) ist. Vom Verhältnis des Priesters zum Häuptling berichtet der Araber Ibn Dustah (um 912), dass mancher der Priester dem Fürsten gebiete und dass letzterer unbedingt Folge leisten müsse, wenn der Priester Weiber, Männer oder Pferde für ihren Gott zum Opfer fordere (Thomsen, Urspr. d. russ. Staates S. 27). Von der sacrificalen Seite seiner Thätigkeit führt er im got. den Namen *gudja*, bei den Skandinaviern *kuþi* (auf Runensteinen), *guði* oder *goði* oder *hofgoði*, einen Namen, der sprachlich mit *god* »Gottheit« verwandt ist und der sich in ahd. Glossen als *coting* »tribunus« ebenfalls findet. Seiner Stellung nach ist er aber aller Wahrscheinlichkeit nach schon hier nicht nur der Leiter des Opfers, sondern auch der Hüter des Gesetzes gewesen, was der isländische goði unstreitig von Haus aus war, der mit der geistlichen Gewalt und geistigen Herrschaft bald auch noch die weltliche Macht vereinte (K. Maurer, ZfdPhil. IV. 125 ff.).

In den westgermanischen Bezeichnungen für den Priester tritt denn auch in erster Linie seine gesetzgebende und gesetzschirmende Thätigkeit hervor. Hier heisst er entweder Gesetzschirmer (ahd. *êwart, êwarto*) oder Gesetzsprecher (ahd. *êsago*, as. *êosago*, altfries. *âsega*). Die Thätigkeit des altgermanischen Priesters war also eine doppelte: er musste auf der einen Seite opfern und das Orakel befragen, er musste aber auch des Gesetzes walten und die Strafen erteilen. Wir können schon bei Tacitus diese zwiefache Thätigkeit klar erkennen. Sobald die Volksversammlung zusammengetreten ist (*si publice consultetur* Germ. 10), vollbringt der Priester das Opfer und fragt das Los, ob es den Göttern gefalle, dass über dies oder jenes beratschlagt werde (a. a. O.). Ist dasselbe bejahend gefallen, so erheischt er Schweigen (*silentium imperatur*, ein Ausdruck, der ganz dem nordischen *hljóðs biðja* entspricht), und die Rechtsverhandlung beginnt. Er ist es dann auch, der die Strafen verhängt, und zwar straft er nicht auf des Häuptlings, sondern auf der Gottheit Befehl (Germ. 7). Neben ihm führte, wenigstens nach norwegischen-isländischen Quellen, der König oder dessen weltlicher Stellvertreter, der Herse oder Jarl, den Vorsitz beim Opferschmaus. Er musste zugleich das erste Horn zum Preise der Gottheit leeren (Fms. I. 35. I. 131), ja öfter ist hier der weltliche Fürst zugleich Opferpriester (H. Petersen, Om Gudedyrk. 1 ff., Maurer, Bekehr. II, 214). Als die Norweger aber auf Island einen freien republikanischen Staat geschaffen hatten, da wuchs der Priester auch zum weltlichen Oberhaupte, dem seine Thingleute gewissermasen untergeben waren; der Gode erscheint als ihr *hǫfdingi* (Häuptling), *fyrirmaðr, yfirmaðr*. Diese Gewalt wurde rechtlich sanktioniert, als Þorðr gellir den Antrag auf die Thingeinteilung der Insel stellte. Nach dieser zerfiel die ganze Insel in 39 Thingbezirke, deren jeder einen Tempel, ein *hǫfuðhof*, haben musste. An

der Spitze des Bezirks stand der Gode, sein Amt hiess *goðorð* oder *forráð* (Maurer, Island 54). Wie schon früher erwähnt, lag ihm die Pflicht ob, für den Tempel zu sorgen. Unterstützt wurde er dabei von seinen Thingleuten, die den Tempelzoll, den *hoftoll,* zu entrichten hatten. Überhaupt war das Godenamt erblich, wie jeder andere Besitz, da es meist in der Grösse des Besitzes seine Wurzel hat, denn nur vermögende Leute konnten auf ihre Kosten einen Tempel errichten und dadurch Thingleute gewinnen. In der Regel ging es vom Vater auf den ältesten Sohn über (Dropl. S. 6[9] 7[1] Sturl. I. 4[5]), allein es konnten auch zwei Brüder zusammen haben (Hrafnk. S. 7[4]. 31[4]), ja es war sogar verkäuflich (Dropl. S. 6[2]). So war aus dem alten Priestertum eine rein weltliche Macht, ein weltlicher Besitz geworden.

Neben Priestern finden wir in den ältesten Quellen und in den späteren nordischen Sagas öfter Priesterinnen erwähnt. Sie heissen in letzteren *gyðjur* oder *hofgyðjur;* das Wort ist ein regelrechtes Femininum zu *goði* (Maurer, Island 44 Anm. 1). Die Frauen haben stets in germanischer Volksauffassung etwas Heiliges gehabt, ihnen war besonders die Gabe der Weissagung eigen. Dagegen haben sie sich nie in Rechtsangelegenheiten mischen dürfen. Wo sie auftreten, können sie daher nur Opfer- und Weissagepriesterinnen gewesen sein, nie aber gesetzsprechende. Wenn sie dennoch auch auf die weltlichen Angelegenheiten von Einfluss gewesen sind, wie die Veleda aus dem Bruktererstamme, so sind sie es nur in jener Thätigkeit gewesen, indem die Gottheit durch sie vorschrieb, was zu thun und was zu lassen sei. — Die bekannteste altgermanische Priesterin war Veleda, deren sich der Bataver Civilis bei seinem Aufstande gegen die Römer bediente, eine angesehene Jungfrau, weil sie den Germanen Glück verheissen hatte (Histor. IV. 61), die auf hohem Turme den Willen der Gottheit offenbarte (ebd. IV. 65), später aber gefangen und unter Kaiser Vespasian in feierlichem Triumphe nach Rom gebracht wurde (Germ. 8). Von weissagenden Frauen, die aus dem Blut im Opferkessel die Zukunft prophezeiten, weiss ferner Strabo (VII. 2) zu berichten, und zwar an einer Stelle, wo er von den Cimbern erzählt. In Uppsala war Freys Priester eine Jungfrau, die ihm zu Diensten stand und sein Bild durch die Lande führte (Fms. II. 73 ff.). Der sich in den Sagas oft wiederholende Beiname gyðja zeigt, wie verbreitet im Norden die weiblichen Priesterinnen gewesen sind. Nach dem späten Berichte der SnE. (II. 260; I. 62) sollen die Götter selbst den hǫrg für die Priesterinnen errichtet haben: *Annan sal gerðu þeir, er hǫrgr var í, er gyðjur áttu.*

§ 90. Weissagung. In dem Hauptkapitel über altgermanische Offenbarung des Götterwillens unterscheidet Tacitus (Germ. c. 10) zwei Hauptarten der Divinatio: *sortes* und *auspicia,* Los und Weissagung; beide standen bei unseren Vorfahren in hohem Ansehen. Gemeinsam ist ihnen, dass man durch sie das Vorhaben und den Willen der Gottheit erfährt, der Unterschied liegt darin, dass man beim Lose die Gottheit nach ihrem Willen fragt, während sie ihn durch das Auspicium selbst offenbart, man erfährt ihn durch genaue Beobachtung gewisser Dinge oder Handlungen. Beides, Los und Weissagung, befand sich in den Händen des Priesters oder der Priesterin, wenn es galt, über Angelegenheiten, die den ganzen Gau oder Staat angingen, den Rat der Gottheit zu erforschen. Verbunden waren in diesem Falle wohl immer Los und Weissagung mit dem Opfer, wofür schon das altn. Wort *hlaut* »Opfer« spricht, welches dasselbe Wort ist, wie unser Los. Auch der Ausdruck *blótspán fella* für »opfern« dürfte diese Annahme stützen.

Das Losen ging auf folgende Weise vor sich: Man nahm die Rute eines

fruchttragenden Baumes (*arboris frugiferae* Germ. 10) und schnitt diese in eine Anzahl kleiner Stücke. Ein solches hiess got. *tains*, ags. *tán*, altn. *teinn*, ahd. *zein*. Daneben erscheint dafür im altn. der Ausdruck *blótspánn* »Opferspan« (Fritzner, Ordb.[2] I. 160). In diese Stäbchen wurden bestimmte Zeichen eingeschnitzt. Diese scheinen ziemlich einfacher Natur gewesen zu sein, hatten aber bestimmte Bedeutung. Unter dem Gemurmel von Zauberliedern pflegt sie der Priester aufzuheben, wenn es galt in Staatsangelegenheiten die Gottheit zu fragen (Germ. c. 10; vgl. Ammianus Marcellinus XXXI. 2. § 24: *futura miro praesagiunt modo. nam rectiores virgas vimineas colligentes, easque incantamentis quibusdam secretis praestituto tempore discernentes, aperte quid portendatur norunt*). Man nimmt an, dass dies Zeichen gewesen seien, die z. T. in das spätere Runenfuthark übergegangen seien (R. M. Meyer, PBB. XXI. 162 ff.). Das ist schon deshalb wenig wahrscheinlich, weil sich vor dem 3. Jahrh. n. Chr. kein Fund nachweisen lässt, der den Schriftrunen ähnliche Zeichen enthält, und Wimmers Ansicht (Die Runenschrift S. 176 ff.), dass diese dem lateinischen Alphabete nachgebildet seien, muss m. E. zu rechte bestehen. Wohl aber mögen in einer späteren Zeit die von den Römern herübergenommenen Zeichen bei Los und Weissagung verwendet worden sein, wofür sowohl die Namen sprechen, die man ihnen gegeben, als auch die eigentümliche Reihenfolge des dreifach gegliederten Futhark. — Bei Staatsangelegenheiten erfolgte die Aufhebung der Stäbchen unter bestimmten Ceremonien: sie wurden auf ein weisses Tuch geworfen und zugedeckt; erst dann nahm der Priester dreimal je ein Stäbchen auf (Germ. c. 10. Bell. gall. I. c. 53). Die Antwort der Gottheit durch das Los war wohl nur »ja« oder »nein« (Germ. 10. Bell. gall. I. c. 53), wofür schon der Umstand spricht, dass jeder Familienvater das Losen vornehmen konnte und dass selbst dem Römer die Art des Losens einfach *(simplex)* erschien. Hatte die Gottheit mit »nein« geantwortet, so sah man von einem Unternehmen für diesen Tag ab (Bell. gall. I. 50. 53. Ann. Xant. Mon. Germ. Script. II. 228). Auf ganz ähnliche Weise kennen auch die nordischen Quellen den Vorgang, wenn es galt, den Willen der Gottheit zu erfahren. Hier ist der Ausdruck dafür *frétt* »das Erfragen«, und sich zu dieser Handlung aufmachen heisst *ganga til fréttar*. Von besonderem Interesse über Hergang beim Losen ist ein Bericht über das Losen bei den Finnen, die es den Nordgermanen nachgemacht haben. Diesen verdanken wir Lencquist (De superstit. veterum Fennorum s. 91 f.): *Ex assulis ligneis cultro elaboratis conficiebant pinnulas plures, quibus insculpebant singulis suum signum vel characterem peculiarem; deinde mussitabant carmen consuetum; quo finito ex signo quod tum relinquebatur in manu conjectabant, utrum felix futura esset venatio, aut piscatura, ubi reperiendum foret animal deperditum* etc.

Ausser im religiösen Kulte spielt das Los im altgermanischen Rechtsleben eine Hauptrolle. Allein beides greift unmittelbar in einander ein. Hier wurde das Los gewissermassen als Gottesurteil benutzt, es sollte über die Schuld oder Unschuld eines Angeklagten oder über den rechtlichen Besitz entscheiden. Ein klares Bild von solcher Art des Losens, wenn auch aus christlicher Zeit stammend, giebt uns die lex Frisionum (Tit. 14). Hier heisst es: Soll unter sieben Personen, die des Mordes beschuldigt sind, die schuldige gefunden werden, so werden zunächst zwei Lose geworfen, das eine mit einem Kreuze, das andere ohne Zeichen. Der Priester nimmt alsdann eines der Lose weg. Ist es das ohne Kreuz, so ist der Schuldige unter den sieben. Alsdann werden 7 neue Lose *(tenos)* geschnitten, und jeder Beschuldigte ritzt in ein solches Stäbchen sein Zeichen *(suum signum)*. Darauf werden alle verdeckt.

Ein unschuldiger Knabe nimmt nun 6 Lose nacheinander weg; dasjenige, welches dann noch zurückbleibt, bezeichnet den Schuldigen.

Allein nicht nur über Schuld und Unschuld, auch über Mein und Dein entschied das Los. Es wurden bei solchen Rechtsfällen die Lose der beiden beteiligten Personen oder Parteien mit dem Zeichen derselben versehen und verhüllt, und dann wurde ein Los gezogen. Wessen Los herausgenommen war, dem wurde das Besitztum zuerkannt[2].

Während das Losen hauptsächlich im Rechts- und Staatsleben eine Rolle spielt und deshalb vor allem Sache des Priesters oder des Priesters der Familie, des Hausvaters, ist, greifen die »auspicia« in alle Verhältnisse des Lebens ein und werden mehr oder weniger von allen Personen geübt. Nur in öffentlichen Angelegenheiten erheben auch hier Priester (Germ. 10) oder Priesterinnen (Bell. gall. I. 50. Strabo. VII. 2) ihre Stimme. Geweissagt wurde aus mannigfachen Dingen und Erscheinungen: aus der Stimme oder aus dem Fluge der Vögel (Germ. 10. Ind. superst. Nr. 13. Fagrsk. 40. ZfdPhil. XVI. 186. 191), aus dem Schnauben und Wiehern der Rosse (Germ. a. a. O.), — daher züchteten die Drontheimer dem Frey heilige Rosse (Ftb. I. 401), — aus den Winden, den Gestirnen, besonders aber aus den Träumen (Maurer, Bekehr. II. 409; Henzen, Über die Träume im Altnord.)[3].

Die Beobachtung eines Dinges oder einer Erscheinung wurde in erster Linie vorgenommen, wenn es galt, den Willen der Gottheit zu erfahren, zu erkennen, ob ein Unternehmen einen glücklichen Ausgang haben würde, ob man etwas thun oder lassen sollte. Allein wir finden diese Beobachtung auch, wenn es galt, allgemein die Zukunft oder das Schicksal eines einzelnen Menschen vorauszubestimmen. In beiden Fällen kann die Offenbarung entweder eine erbetene oder eine zufällige sein, d. h. entweder man beobachtete, nachdem man das höhere Wesen angerufen oder gerufen hatte, gewisse Gegenstände oder Erscheinungen und las aus ihnen den Willen der Gottheit ab, oder man achtete auf gewisse Wesen oder Erscheinungen und deutete diese als glück- oder unglückbringend. Zu jener Beobachtung eigneten sich nicht alle, sondern hauptsächlich nur Priester und gewisse Frauen; diese Dinge verstand jeder Mensch auszulegen, und deshalb ist gerade diese Art der Prophetie so verbreitet und hat sich bis heute im Volksglauben erhalten. Dort nähert sich der Mensch dem höheren Wesen und sucht von diesem durch symbolische Handlungen, den Zauber, die Offenbarung der Zukunft zu erlangen, hier nähert sich das höhere Wesen freiwillig dem Menschen, warnt ihn, muntert ihn auf, weist ihn auf das Bevorstehende hin. Wie bei fast allen Naturvölkern, so scheint auch bei den Germanen die Wurzel der Weissagung im Seelenglauben zu liegen (vgl. u. a. Rhode, Psyche S. 383 f.). Wie die Seele frei im Luftraume oder in Bergen, Gewässern, der Erde als persönliches Wesen fortlebt, das den Menschen so oft, besonders im Traume erscheint, das alle möglichen Gestalten anzunehmen vermag, das bald Glück, bald Unglück bringt, so schaut sie auch in die Zukunft. »Weit habe ich die Geister umhergetrieben«, ruft die alte Þórdís, als sie einst aus schwerem Traume erwacht, »und nun habe ich viele Dinge erfahren, die mir bisher unbekannt waren« (Fóstbr. S. S. 96). Noch heute heisst es im isländischen Volksglauben, dass man einen Geist *(sagnarandi)* zu gewinnen suchen müsse, wenn man über verborgene Dinge Aufschluss haben will (Maurer, Isl. Volkss. S. 94). Hieraus erklärt sich die alte Prophetie an den Gräbern Verstorbener (Ind. superst. Nr. 2), die sich bis heute erhalten hat (Wuttke § 741. 771 ff.), die sich in Deutschland ebenso findet wie im skandinavischen Norden (vgl. Vegt. 4. Hyndl. 1. Gróg. 1). Hieraus erklärt es sich, dass namentlich dort

geweissagt wird, wo die Geister ihren Sitz haben: an Bergen, Quellen, Flüssen, Kreuzwegen, Begräbnisorten, am häuslichen Herde und an der Schwelle (Wuttke § 170 f.). Hieraus erklärt sich der weitverbreitete und schon in ältester Zeit ganz bekannte Glaube, dass gewisse Menschen die Sprache der Vögel oder anderer Tiere verstehen, hieraus auch, dass die Weissagung zu bestimmten Zeiten mehr als zu anderen geübt wurde — und das waren die Zeiten, wo die grossen Seelenfeste stattzufinden pflegten, vor allem die Zeit des grossen winterlichen Totenfestes. Keine Zeit ist für die Offenbarung der Zukunft geeigneter als die Zwölfnächte. Erst im Laufe der Zeit, wenn auch schon lange vor unseren ältesten Quellen, war vom Seelenglauben auf die Gottheiten die Eigenschaft übertragen worden, dass sie dem Menschen die Zukunft offenbarten.

Auf welche Weise die Erforschung der Zukunft auf Befragen hin vor sich gegangen ist, darüber erfahren wir aus deutschen Quellen, die im Heidentume wurzeln, nichts. Dagegen belehren uns wieder nordische Berichte aus den letzten Jahrhunderten des Heidentums eingehend darüber, wenn auch nachdrücklichst betont werden muss, dass wir es auch hier zunächst nur mit norwegisch-isländischem Brauche zu thun haben. Darnach besassen — und das ist gemeingermanisch — sowohl Männer als Frauen die Gabe der Weissagung, nach der jene *spámenn*, diese *spákonur* hiessen. Besonders häufig waren letztere, die mit der Gabe der Weissagung zugleich den Zauber verbanden oder vielmehr diesen benutzten, um durch ihn die zukunftkündenden Geister willfährig zu machen. Durch allerlei symbolische Handlungen verstanden sie sich den Schein besonders von der Gottheit begnadeter Wesen zu geben. Zu ihren Zauberwerkzeugen gehörte vor allem der Stab, wonach sie Vǫlvur, d. h. Stabträgerinnen, hiessen (Fritzner, Norsk Hist. Tidsskr. IV. 169; DAK. V. 42). Diese Völven zogen zur Zeit der grossen Opferschmäuse, zur Julzeit, von Gehöft zu Gehöft und wurden überall feierlichst aufgenommen. In ihrem Gefolge befand sich eine Anzahl Knaben und Mädchen — je 15 werden einmal erwähnt —, die die Aufgabe hatten, die Geister (*gandir = ga-andir* vgl. Bugge, Aarb. 1895, 130 ff.), die die Zukunft übermitteln, durch Lieder herbeizulocken. Die Völven waren bekleidet mit einem dunkelblauen, durch Riemen zusammengebundenen Mantel, der von oben her bis zum Schosse mit Steinen besetzt war. Um den Hals trugen sie eine Kette aus Glasperlen. In der Hand hatten sie einen Stab, an dem sich ein Messingknopf befand. Am Gürtel trugen sie einen Lederbeutel mit dem Zauberzeug *(tǫfr)*. — Nach ehrfurchtsvoller Begrüssung von Seiten aller Anwesenden erhielt die Vǫlva ihr Mahl; es bestand aus dem Herzen der geschlachteten Tiere und aus Grütze, die mit Geissmilch zubereitet war. Nach Tische begann die Weissagung. Die Vǫlva setzte sich zunächst auf den Zaubersessel, den *seiðhjall*. Alsdann musste ihr Gefolge durch Lieder *(fræði* oder *varðlokkur)* die Geister herbeilocken. Nur wenn diese erschienen, konnte die Weissagung vor sich gehen. Waren sie da, so begann die Prophezeiung. Die Geister waren es, die die Zukunft offenbarten: das war die *spá ganda* (Vsp. 29). Die Kunst der Vǫlva bestand darin, dass sie die Worte der Geister verstand, die sie dann den Menschen mitteilte (Antiq. Americ. I. 104 f. Ǫrv. Odds. 10 ff. Fs. 19. Fas. I. 10. Fóstbr. S. 96. vgl. dazu Fritzner a. a. O. 164 ff.).

Wie sich diese Art der Weissagung bis heute in allen möglichen verblassten Formen erhalten hat (Wuttke § 260 ff.), so ist dies noch mehr der Fall bei der Beobachtung eines höheren Willens in dem zufälligen Erscheinen gewisser Dinge oder Personen oder in dem Eintreten bestimmter Ereignisse. Seit ältester Zeit achtete man darauf, wer einem beim Beginne eines Unter-

nehmens zuerst begegnete, wie das Feuer des Herdes brannte, was man an bestimmten Tagen geträumt hatte, an welchem Tage man ein Werk begann, wie der Mond stand u. dergl. Diese Art der Beobachtung eines höheren Willens, die allen Völkern eigen ist, lässt sich auch bei uns von den frühesten Zeiten bis zur Gegenwart verfolgen. Die ältesten Dekrete und Homilien eifern dagegen (Homil. de sacril. § 11 ff.; Ind. sup. Nr. XVII. u. öft.). Im Mittelalter spielt der *anegang, widergang*, d. h. die Beobachtung des Dinges, das beim Beginne eines Unternehmens dem Menschen zuerst begegnet, eine bedeutende Rolle (Mhd. Wtb. I. 475. Myth. II. 937), und noch heute weiss fast jeder aus dem Volke, dass das eine Tier dem Menschen Glück, das andere Unglück, der eine Mensch Heil, der andere Unheil bringt, wenn er ihm zuerst bei seinem Ausgange begegnet (Wuttke § 268 ff.), dass ein Komet Krieg oder Krankheit, eine Sternschnuppe Reichtum verheisst (ebd. 290 ff.). Unzählig fast sind diese Omina, sie alle wurzeln tief im Heidentum und sind älter als manches andere, was wir aus den ältesten Quellen erfahren.

§ 91. Zauber. Aufs engste mit der Weissagung ist der Zauber verknüpft. Er ist der formale Weg, auf dem man scheinbar die Geister zwingt, die Zukunft zu offenbaren und dem Menschen zu Diensten zu sein. Daher sind vor allem die Personen, die die Macht der Prophetie besitzen, zugleich Zauberer. Zauber und Weissagung sind auch gemeinsam im Besitz fast aller Völker und stammen aus den ältesten Zeiten der Kulturanfänge der Menschheit. Sie sind entstanden in einer Zeit, wo der Name eines Gegenstandes, eines höheren Wesens mit diesem selbst gleich gestellt wurde. Durch das Aussprechen des Namens, glaubte man, trete man mit dem höheren Wesen in persönlichen Verkehr und erhalte von ihm die Macht, die dieses selbst besass. Im Besitze dieser höheren Macht vermochte man aber der Natur, den Dingen, den Tieren, seinen Mitmenschen, sich selbst entweder Vorteil oder Nachteil zu bringen (Tylor, Forschungen über die Urgeschichte der Menschheit 136 ff.).

Ganz dieselben Grundformen des Zaubers, die Tylor an der Hand der Religionen wilder Völker aufgestellt hat, lassen sich auch als die Wurzel des Zaubers bei unseren Vorfahren wiederfinden. Geknüpft war der Zauber bei diesen Dingen an das geheime, wunderkräftige Zeichen und an das Zauberlied. Jenes magische Zeichen war in späterer Zeit die Rûna (ags. altn. *rûn*), die bald Glück, bald Unglück brachte, die gegen alle Widerwärtigkeiten des Lebens schirmte und feite. Seine Kraft erhielt aber das an und für sich tote Zeichen durch das Zauberlied (altn. *galdr*, ags. *gealdor*, ahd. *galstar;* andere Bezeichnungen hierfür sind ahd. *spell*, altn. *spjall*, vgl. E. Schröder, ZfdA. XXXVII. 241 ff., *ljóð*, wahrscheinlich von Haus aus auch *rûna;* vgl. Egilss. Sagabibl. III. S. 125, wo *rún* und *spjǫll* identisch sind; Uhland, Schriften VI. 225 ff.; finn. *runo* = »Zauberlied«, Comparetti, Kalewala 240 ff.). Durchaus das Richtige trifft daher Snorri, wenn er in der Ynglingasaga nach jungem Mythus berichtet, das Óðinn die Zauberkünste gelehrt hätte *»með rúnum ok ljóðum þeim er galdrar heita«* (Heimskr. 8 [25]). Trefflich weiss der Runenmeister der Hávamál (V. 146 ff.), wie die geheimen Zeichen geritzt werden und wie die Lieder heissen, die Heilung bringen, Feinde fesseln, Waffen unschädlich machen, Feuer unterdrücken, Wind und Wogen stillen, Tote beschwören, Mädchen geneigt machen u. dgl. Leider sagt er uns nur, dass er das alles kann, aber nicht, wie er es bewerkstelligt. Ganz ähnlich lehrt die Sigrdrifa den Sigurð, der sie erweckt hat, die Runen, die ihm Sieg bringen, die ihn gegen Gift feien, die ihn gegen Sturm schirmen, die Wunden heilen, die ihm Rechtskunde und Klugheit bringen, und andere (Sgrdr. 6 ff.). Treff-

lich ist die Schilderung von der Heilkraft der Runen in der Egilssaga (S. 182 f.). Egill kommt einst in Norwegen zu einem Bonden, dessen Tochter schwer krank ist. Er erfährt, dass man zu ihrer Heilung Runen geritzt habe und lässt sich diese zeigen. Sofort erkennt er, dass sie falsch sind, vernichtet den Fischkiemen, in den sie eingeritzt worden sind, und schneidet neue, die sofort helfen. — Auch Zauberlieder sind uns erhalten. Sie leben fort in den vielen Segen und Zauberformeln, von denen auf deutschem Boden die ältesten die Merseburger Zaubersprüche sind, wie auch die magischen Zeichen sich bis heute in allerlei Gestalten erhalten haben (Wuttke § 243 ff.). Fin treffliches Beispiel eines nordischen Zauberliedes, durch das ein König gezwungen wird, seinen gefangenen Sohn und dessen Freund aus den Fesseln zu lassen, giebt uns die Herrauðssaga in der Buslubœn (Fas. III. 202 ff.; Bósasaga hrg. von Jiriczek S. 100 ff.). Ist die Saga auch christlichen Ursprungs und jung, so ist die ganze Episode und das Lied mit seiner wirkenden Kraft doch sicher dem Volksglauben entnommen.

Geübt wurde der Zauber in erster Linie von Frauen, allein daneben auch von Männern, wie schon das Beispiel von Egil lehrt. Von Harald hárfagri erzählt die Heimskringla, dass er seinen eigenen Sohn und nicht weniger als 80 Zauberer wegen Zauberei habe verbrennen lassen (S. 75). Besonders galten die Finnen bei den Nordländern als ein des Zaubers kundiges Volk (Fritzner, Norsk Hist. Tidsskr. IV. 135—217). Nachweisen lassen sich ferner bei dem Zauber gewisse Förmlichkeiten, nach denen er *seiðr* hiess. Diese Förmlichkeiten vornehmen hiess *síða* oder *efla seið, fremja seið.* Nach ihm hiess der Zauberer *seiðmaðr,* die Zauberin *seiðkona.* Auf welche Weise diese Förmlichkeiten vor sich gingen, lassen die Quellen nicht klar erkennen. Sicher wissen wir nur, dass der Zauber von einem Zaubersessel aus, auf dem der Zauberer sass, dem *seiðhjall,* getrieben wurde[4].

Aller Zauber kann entweder zum Nutzen oder zum Schaden der Menschheit getrieben werden, und hieraus erklärt es sich, dass auf der einen Seite — und zwar schon in heidnischer Zeit — die Zauberer in Ansehen standen, auf der anderen Seite aber verachtet wurden, so dass man ihnen sogar nachstellte. In Ansehen standen namentlich die Zauberer, die den Zauber zur Weissagung und beim Opfer übten. Angewendet wurde der Zauber bei den mannigfaltigsten Dingen; man fühlte sich durch ihn als Herr über die Elemente und die Naturerscheinungen und machte diese seinem Willen unterthan. Vor allem wurde der Zauber zum Wohle der Mitmenschen angewendet bei der Weissagung. Hier wurden durch ihn die Geister gelockt, um dem Seher oder der Seherin die Zukunft zu künden. Daneben bediente man sich des Zaubers zur Heilung von Krankheiten, von Wunden, feite durch ihn den Körper gegen Eisen und Gift, stand mit ihm den gebärenden Weibern zur Seite, erlangte durch ihn gut Wetter auf der See, besprach durch ihn das Feuer, stillte den Wind, brachte das Wasser zum Stauen, die See ruhig, gewann mit seiner Hülfe die Liebe der Frauen, beschwor Tote und bannte Geister, die dem Zauberer Rede stehen, die ihm dienstbar sein mussten (Maurer, Bekehr. II. 138 ff.). Auf der anderen Seite beschworen aber auch die Zauberer Unheil über ihre Mitmenschen: sie erregten Sturm, um das Schiff nicht an den Strand gelangen zu lassen, brachten Krankheit, Wahnsinn und Tod (Heimskr. 8), schadeten dem Vieh, dem Acker, dem Haus und Hof, ja sie erschienen selbst als Hexen, Mahrten, Werwölfe, Berserker. In beiden Arten hat sich bis heute neben dem toten Glauben an den Zauber das alte Symbol bei der Handlung erhalten und zum Teil christliche Formen angenommen. Die Widerstandsfähigkeit unseres Volkes zeigt sich auch hierin. In derselben Art und Weise, wie die nordi-

schen Quellen, die im Heidentume wurzeln, uns den altgermanischen Zauber vorführen, finden wir ihn auch in Deutschland kurz nach Einführung des Christentums (Caspari, Homilia de sacril. S. 29. 39; derselbe, Kirchengeschichtliche Anect. 173 f.; Friedberg, Aus deutschen Bussbüchern 26 f.). Er hat sich die Jahrhunderte hindurch erhalten und steht noch heute in üppigster Blüte (Wuttke § 63 ff.). Nur die alten Blüten dieses germanischen Kultes sind zerstört, die Wurzeln hat das Christentum wie so vieles andere nicht auszuziehen vermocht.

[1] Vgl. Pfannenschmid, *Germanische Erntefeste;* Jahn, *Opfergebräuche;* Mannhardt, *Der Baumkult der Germanen.* — [2] Homeyer, *Über das germanische Losen.* Monatsber. der kgl. Akad. der Wissenschaft zu Berlin 1833; K. Müllenhoff, *Zur Runenlehre.* Halle 1852; Grágás III. 624 unter *hlutfall;* E. Mogk, *Über Los, Zauber und Weissagung bei den Germanen.* Kl. Beiträge zur Gesch. von Dozenten der Leipziger Hochschule S. 81 ff. — [3] Wackernagel, *Ἐπεὰ πτεροέντα* Basel 1860. — [4] Finnur Jónsson, *Um galdra, seiðmenn og völur. Þrjár ritgjörðir tileinkaðar Páli Melsted* S. 1 ff.; dazu K. Maurer, Z. d. Ver. f. Volksk. III. 100 ff.